

▽石破天驚的 APPLE Ⅱ GS

Apple:

冰城傳奇路線地圖詳解

創世紀Ⅱ——女巫的復仇

任天堂：

機動戰士Z的最高指揮中心曝光

日本廖添丁

——大盜伍右衛門過關斬將記

ELPPA

吉鵬電腦有限公司
ELPPA COMPUTER CO.,LTD.

台北市中華路一段25號七樓之五
(中華商場孝棟對面中華第一大樓)
7F-5 NO. 25, SEC, 1, CHUNG-HWA RD,
TAIPEI. TAIWAN, R. O. C.

TEL: (02) 371-1889 381-0218
331-5221
P.O.BOX: 12005
郵政劃撥：0556911-9李家鵬

本公司自1981年成立ELPPA SOFTWARE BANK以來已四年有餘，在此感謝各位經銷商、貿易商及個人使用者的支持與惠顧。自本月份起，我們現有的APPLE Ⅱ軟體程式已突破1440項(請注意不是1440片)，總計有2000磁片左右，PC用的也有2000磁片，如此龐大的庫存量，不是一般軟體經銷商在短期內所能建立的，別家没有的，我們有！
所以，無論您是個人使用，或是應付國外訂單，或建立經銷用的母版，請速與我們聯絡！我們將竭誠爲您服務！

dBASE Ⅲ 應用軟體HILITE, MOUSE, LITE BAR MENU, DNAME, ……等原版已到。

1986年最新流程圖繪製程式EASYFLOW 已到。

※詳細目錄，歡迎來函索取，請附回郵5元※ ※中南部朋友請利用劃撥郵購※

0826 TURBO PROLOG Ver. 1.0 .... 2 YES
0853 SPSS/PC PLUS .... 20 YES
0854 BMDPC STATISTICS SOFTWARE .. 50 YES
0867 STATGRAPHICS Ver. 1.2 .... 4 YES
0875 MACRO ASSEMBLER Ver. 4.0 ..... 1 YES
0876 TURBO GAMEWORKS .... 2 YES
0881 NORTON COMMANDER Ver. 1.00 .. 1 YES
0883 SAYW HAT?! .... 1 YES
0885 CLIPPER Ver. Winter .... 3 YES
0887 MS. WORD Ver. 3.0 .... 6 YES
0888 WORDPERFECT Ver. 4.1 FIX ...... 6 YES
0890 WORDSTAR 2000 PLUS Release 2 .. 8 YES
0896 NORTON EDITOR Ver. 1.2 .... 1 YES
0915 DISK OPTIMIZER .... 1 YES
0923 PROFESSIONAL COBOL .... 3 YES
0928 BASIC COMPILER Ver. 2.0 .... 2 NO
0929 LIGHTNING Ver. 4.12 .... 1 YES
0931 GENERIC CAD .... 3 YES
0932 VERSACAD ADVANCED Ver. 5.0 .... 8 YES
0934 EGA PAINT 2
0958 ADVANCED PROGRAMMER'S GUIDE dBASE II/dBASE III .... 1 YES
0960 VOLKSWRITER 3 Ver. 1.0 .... 4 YES
0961 PRODESIGN II .... 4 YES
1000 PC TOOLS Ver. r. 2.02 .... 1 YES
1023 AUTOCAD 2.18 .... 5 NO
1032 VTERM III Ver. 1.2 .... 2 NO
1033 TURBO ASYNCH 1.1 .... 1 YES
1034 LIGHTNING WORD WIZARD ...... 2 YES
1036 GOLDEN COMMONLISP(NEW) ...... 5 NO
1040 LATTICE C Ver. 3.0 .... 4 NO
1045 MS. C. COMPILER Ver. 4.0 .... 7 NO
1056 CAD KEY .... 5 NO
1057 SQZI FOR LOTUS & SYMPHONY Ver. 1.5 .... 1 YES
1058 EGA DRIVER FOR LOTUS & SYMPHONY .... 1 YES
1059 PC LABS R.3 .... 1 NO

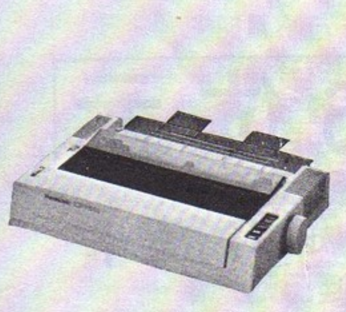
Wonderful *is the best choice of your life*

歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界！

TURBO AT/XT
10 MHZ AT

現貨供應・特價優待
欲購從速





介面卡

MONO/GRAPH/PRINT CARD
RGB CARD
EGA CARD
PRINT CARD
RS-232 CARD
MUTI I/O CARD
384 MUTIFUCATION
DRIVER CARD
HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎？

請至萬德福！應有儘有的萬德福必能滿足您的需求！

您有找不到應用軟體，套裝軟體的煩惱嗎？

請至萬德福！萬德福提供您軟體各方面的資訊！

最週全的維修，保證您的 APPLE, PC/XT, PC/AT 隨時上機！

最齊全的套裝軟體，遊戲說明書特價供應，歡迎洽購！

萬德福電器材料行

萬德福電腦服務社

門市：台北市八德路一段 51 號（光華商場二樓 54 號）
公司：台北市八德路二段 17 號 2 F
TEL: 7217979，3952297

目錄

民國75年11月10日〈第一卷・第二期〉



本期隨刊附贈「恐龍蛋」海報

精訊電腦
最精確的軟體資訊匯集

遊戲推薦

封面故事

遊戲攻略篇

精品回顧

應用集

遊戲說明篇

OAK

冒險天地

人物素描

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國75年11月10日出刊
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

發行人兼總編輯／李培民
顧　　問／何重陽　林振聲　劉陳祥
編　　輯／鄭洵錚　鄭彩娥
美術編輯／陳瓊瑜　李盛芳
專欄作家／何重陽　高文麟　徐政棠　劉陳祥(以姓名筆畫序)
發行業務課／鄭嘉德　胡定宇
廣告業務課／李永進
會　計　組／陳慧仙
發　行　所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
印　刷　所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷2之2號
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶

每期定價90元
一年訂費900元　半年訂費490元
掛號投遞每期另加郵費10元

廣告索引：

編輯室報告

經過了一段暑假期間的沈寂，APPLE 公司在九月中旬爲諸位深信「永恒蘋果」的支持者注入了一針强心劑——Apple ⅡGS的正式推出。這部經過 APPLE 公司長年精心設計的16-bit新機種，到底有多强的功能呢？又如何與舊有8-bit APPLE一萬多種軟體互通呢？比起16-bit的IBM PC又有何過人之處呢？這是許多人關切的問題。本刊以最快的速度從美國取得最詳盡的軟硬體資料，從本期開始爲關切APPLE ⅡGS的Apple 使用者報導這部引人注目的機器。

在「精訊電腦」第二期，原先準備刋出的「向上帝借時間」，由於稿擠兼又與「密西西比河謀殺案」性質相近，因而我們選擇了這個Apple 最新的偵探遊戲，而將「向上帝借時間」延至第三期刋出。「密西西比河謀殺案」同時有Apple 及任天堂版，兩者除了文字顯示上的不同(一爲英文，另一爲日文)，其餘在內容與外觀上並無多大差異。

「冰城傳奇解答篇」是所有深入冰城傳奇而不得其所的玩家必讀之作。這個Role-Playing Game是列名於「極難等級」的遊戲，它的結構嚴密、謎題難解超乎常人所能，許多玩家均望之興歎，但要放棄這麼高水準的遊戲又未免可惜。在本篇解答中，你可以找到全部的解答和地下城的詳盡地圖，只不過要能眞正理解其內容，還有待先熟讀說明書及操作過程，不然就宛如在讀天書一般混沌不解！

Lord British 的創世紀Ⅳ，自推出以來，在精訊資訊公司的銷售排行榜上，也列爲「常銷版」，可見受歡迎之一般。在愛屋及烏的心態之下，它的家族兄弟——創世紀Ⅱ：女巫的復仇也連帶著受到玩家的矚目，目前市面上已有創世紀Ⅱ的磁片流通，但玩家苦無中文說明書，因而無法一睹其精彩所在，在本期「精訊電腦」上，特地爲諸位期待創世紀Ⅱ的電腦迷刋出詳盡的操作說明，希望能助各位一展身手。

／編輯部

BEST 20



累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

機種縮寫名稱的全文：

- Apple II ……… AP
- IBM-PC ……… IBM
- ATARI 400/800 ……… AT
- ATARI 520ST ……… ST
- Commodore 64 ……… C64
- AMIGA ……… AM
- MACINTOSH ……… MAC

: Arcade　: Adventure　: Role-playing　: Tool　: Puzzle　: Simulator　: Table　: War

名次	遊戲名稱	機種	發行公司	種類
1	古德奈上校	AP, C64	Broderbund	Arcade
2	創世紀 IV	AP, C64	Origin Systems	Role-playing
3	火狐狸	AP, C64	Electronic Arts	Arcade
4	卡達敘寶劍	AP, C64 , ST	Polarware	Role-playing, Arcade
5	鷹式戰鬪機	AP, AT, C64, IBM	Micro Prose	Arcade, Simulator
6	綠寶石爭奪戰	AP, AT, C64	SSI	Role-playing, Arcade
7	飛輪武士	AP	Origin Systems	Role-playing
8	忍者秘術	AP	Origin Systems	Role-playing
9	冬季奧運會	AP, C64 , ST	Epyx	Arcade
10	魔鬼剋星	AP, AT, C64, IBM	Activision	Arcade
11	硬式棒球	AP, C64	Accolade	Arcade
12	綠林傳奇	AP, C64, IBM	Windham Classics	Role-playing, Arcade
13	夏季奧運會 II	AP, C64	Epyx	Arcade
14	虎膽妙算	AP, AT, C64	Epyx	Arcade
15	幽靈戰士	AP, AT, C64	SSI	Role-playing
16	魔界神兵	AP, AT, C64	SSI	Role-playing
17	灘頭攻防戰 I & II	AP, AT, C64	Access	Arcade
18	魔殿三部曲	AP, AT, C64, IBM , ST	Epyx	Role-playing
19	北約防衛戰	AP, AT, C64	Micro Prose	War
20	全美越野賽	AP, AT, C64	Activision	Arcade





十月排行榜：

TOP20 (ROC) 是國內十月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司九月廿日至十月十九日中文説明書銷售數量累積計算而得。

名次	遊戲名稱	機種	發行公司	種類
1	棋王 2000	AP.AT.C64	Electronic Arts	
2	戰火線下	AP	Avalon Hill	
3	戰魔	AP	Origin Systems	
4	戰爭上古代藝術	IBM.MAC	Broderbund	
5	創世紀 IV	AP.C64	Origin Systems	
6	忍者秘術	AP	Origin Systems	
7	飛輪武士	AP	Origin Systems	
8	銀河飛鷹	AP.AT.C64	Firebird	
9	神 戒	AP.C64	SSI	
10	超級虎威號	AP,AT,C64	Cosmi	
11	硬式棒球	AP,C64	Accolade	
12	死亡潛航	AP.C64 , ST	MicroProse	
13	七寶奇謀	AP,AT, C64	Datasoft	
14	國王密使	AP,IBM	Sierra On-Line	
15	異星征服者	AP,C64	Epyx	
16	幽靈戰士 II	AP,C64,ST	SSI	
17	冰城傳奇	AP,C64	Electronic Arts	
18	漁歌麻將	PC	Kingformation	
19	鷹式戰鬪機	AP,AT,C64,IBM	MicroProse	
20	巫師神冠	AP,AT,C64	SSI	

TOP 20



排行來源：
*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌十月號

名次	遊戲名稱	機種	發行公司	價格	種類
1	ULTIMA Ⅳ	AP,C64,AT	Origin Systems	$59.95	
2	BARD'S TALE	AP,C64	Electronic Arts	$44.95	
3	THE MUSIC STUDIO	C64,ST,AM,IBM	Activision	$59.95	
4	MOEBIUS	AP	Origin Systems	$59.95	
5	TIME BANDITS	ST	Michtron	$39.95	
6	AUTODUEL	AP	Origin Systems	$49.95	
7	THE PAWN	ST	Firebird	$44.95	
8	MEAN 18	ST,IBM	Accolade	$39.95	
9	SUPER BOULDERDASH	AP,AT	Electronic Arts	$24.95	
10	TRINITY	AP,ST,AT,C64,IBM	Infocom	$39.95	
11	SILENT SERVICE	AP,C64,AT , ST	MicroProse	$34.95	
12	PRINT MASTER	AP, ST,IBM	Unison	$59.95	
13	BLACK CAULDRON	AP, ST,IBM	Sierra On-line	$39.95	
14	CHESSMASTER 2000	AP,AT,C64	Electronic Arts	$39.95	
15	PRINT SHOP	AP,AT,C64 ,IBM	Broderbund	$44.95	
16	LITTLE COMPUTER PEOPLE	AP, ST,IBM	Activision	$49.95	—
17	PHANTASIE Ⅱ	AP,C64 ,ST	SSI	$39.95	
18	CERTIFICATE MAKER	AP,IBM	Springboard	$49.95	
19	MAJOR MOTION	ST	Michtron	$39.95	
20	STAR FLEET Ⅰ	AP,AT,C64,IBM,ST	Cygnus	$49.95	



任天堂·日本

排行來源：

TOP 10（任天堂）取材自「ファミリ・コンピュータ」

名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
1	機動戰士Z	BANDAI	¥5300	
2	大盜伍右衛門	KONAMI	¥5300	
3	緊急指令	Nintendo	¥2600	
4	忍者三代	JALECO	¥4900	
5	排　　球	Nintendo	¥2500	
6	魔 界 村	CAPCOM	¥5300	
7	超級瑪琍兄弟Ⅱ	Nintendo	¥2500	
8	超級瑪琍兄弟	Nintendo	¥2500 ¥4900	
9	六三四之劍	JALECO	¥4900	
10	飛行小子	NAMCOT	¥3900	



誠心的邀請

您有嘔心瀝血的設計創作嗎？

您有手捧作品却投訴無門的煩惱嗎？

精訊資訊公司多年來出品的套裝軟體，品質優良，設計精美，玩家有極高的評價。現在爲了培養國內軟體設計人才，特擬擴大吸收各類程式軟體的發表，如果您的作品有意發表，請洽本公司詳詢。

精訊資訊公司　75.11.





尋人啓事

你是一名精英級的武士嗎？

如果你的答案是肯定的，那麼此處有一項前途未卜的任務待你來完成——

「銀河飛鷹」徵求完成全程太空歷險的武士。

如果你指揮的太空船已經歷到萬難，攻入Raxxla星，並消滅該星系的惡勢力，你將是我們尋尋覓覓的精英武士，請將你歷險的詳細過程記錄下來，寄至本社本刊將視內容酬以優厚稿費。

歡迎你加入「銀河飛鷹」精英武士的候選行列！

精訊電腦 75.11.







戰　魔

名稱：OGRE
機型：Apple Ⅱ 64K
出版公司：Origin Systems
設計者：Steve Meuse
售價：US$ 40

戰魔（OGRE）是一個發生於21世紀戰場上，須要戰略運用的機械化武器對決大戰遊戲。請不要以爲這是聖經啓示錄中，那些從天而降如雨般的砲彈，但你可別大意，這可能是戰魔所帶給我們的世界末日。

戰魔，我不得不如此稱呼他，這一輛由不具人性的電腦所操縱著的裝甲機械式戰車，具有强大的攻擊力量，正轟隆隆的輾過那一大片早已飽嚐戰火餵食的不毛之地，朝著他的首要任務而前進——摧毁作戰中心並消滅聯軍部隊。身爲聯軍統帥的你，如何來保衛作戰中心，並加以反擊的重擔就落在你的身上了；搞不好會弄得全軍覆没，小心謹愼計畫行事！

戰魔最初由Steve Jackson所設計，一如普通的棋盤戰略遊戲，並無多大看頭，後經由APPLE 公司的稿件編輯Steve Meuse改寫而來。遊戲的螢幕上劃分爲兩大區域，而傳統式的蜂巢狀戰場格式就佔去了一大半；且每次都只能見到戰場的一半，無法窺見全貌，但玩者可隨意將螢幕做上下的垂直移動，以便更加熟悉整個戰局。此外，沿著右方的螢幕所顯示的功能，可任意進行你所選擇的戰略。

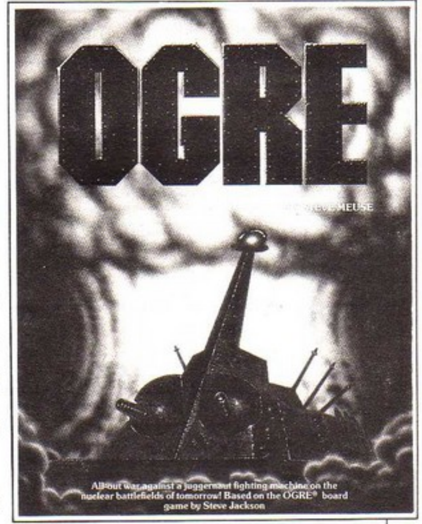
作戰中心外圍尙佈署著錯綜複雜的榴彈砲、氣墊船及步兵，防禦之嚴密超乎了任何人的想像，因此在作戰中心與戰魔之間幾乎造成了一個均衡的局勢，彼此都無法攻下對方。但是如此的佈局仍具有危機，因爲如果玩者無戰略性的隨意安置軍隊，則將遭遇被戰魔活活射殺或輾碎的不幸命運。

戰魔和作戰中心兩者之間是採輪流的作戰方式，一者移動一者攻擊。由電腦所操縱的戰魔，具有自行判斷局勢的功能，往往在最短的時間內採取意想不到的攻擊；而聯軍則須各方面的配合，以期能除去戰魔的行動力和攻擊力，進而粉碎它前來作戰中心的毁滅計畫。一如貓與老鼠的遊戲，直到一方被消滅爲止，遊戲才告結束。

事實上，戰魔之所以吸引人之處就在於它看似簡單，骨子裏却錯綜複雜得很。若您是名玩GAME老手，更可調整戰魔的級數至Mark V，使遊戲更具挑戰性。若兩人同玩時，另一人還可扮演戰魔的角色呢！

概言之，無論您是玩戰略遊戲的新手或個中老手，都可試試戰魔這個遊戲，保證不會令你失望哦！齊來爲這偉大的遊戲賀采!!

／編輯部





棋王2000

名　稱	：CHESS MASTER 2000
機　型	：Apple，Commodore，Atari
出版公司	：Electronic Arts
設 計 者	：Software Country
售　價	：US$ 39.95

如果說戰魔所描繪的是一幅未來戰爭演變的可能性；那麼毫無疑問的，棋王 2000（The Chessmaster 2000）將繼承數年來西洋棋的交戰藝術。因此，由Electronic Arts 公司所推出的棋王 2000 預料將會受到棋士們的喜愛，因爲這個以「全世界最具權威性的電腦西洋棋程式」爲號召的棋弈遊戲，無論是將之運用在娛樂、教學或仲裁上，都不失爲一個成功的軟體。

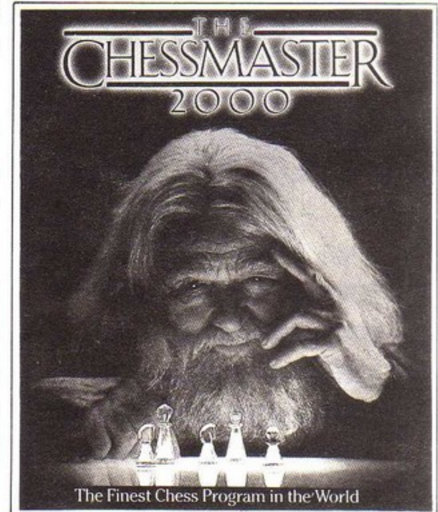
然而本遊戲並不是要教會您所有的戰術，而是在新出版的說明書中，尙記錄著西洋棋的基本規則介紹、歷史簡介、歷任棋王榜等，更包括了西洋棋機械化的起源、演進、及所引發的數場舉世聞名的西洋棋對決大戰。使非棋士亦能一窺數百年來的歷史風貌。

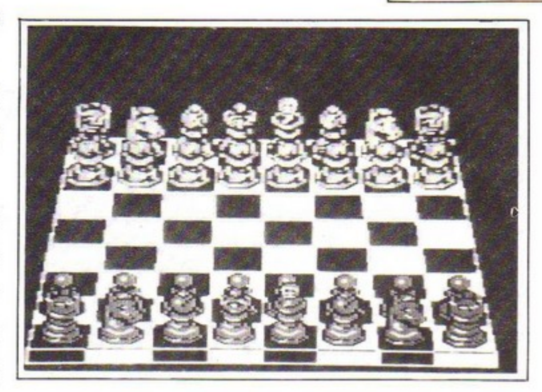
截至目前爲止，尙無任何西洋棋遊戲能出其右者的一大特點，即是棋王 2000 一如圖書館般搜集了百場歷史上的著名戰役。電腦就利用這百場戰役不斷從中吸取棋王們對弈時所得的經驗和教訓，再重新整理創造出另一個榜上名人——棋王 2000。

百場戰役場場精彩，就舉發生於1956年編號爲第62號的世紀大賽而論，觀看年僅十三歲的Bobby Fischer如何在皇后被吃掉的情況下，仍奮力反擊，終於擊敗亦非泛泛之輩的大師級對手Donald Byrne。對弈時全場鴉雀無聲、頻息注目甚怕漏掉任何一個精彩鏡頭，終於大爆冷門，其過程之精彩性絕不遜於任何一場世界足球冠亞軍爭奪戰！

如果你在觀看比賽過程時，仍感覺手癢不已，如不能下場較量一番不能善罷甘休，那麼何妨和吸收了百場戰役經驗的電腦來上一回合，你並不見得就會佔上風哦！而棋王 2000 最不同於以往的其他程式之處，在於他非常擅長利用適當時機進行入堡、穿越吃卒、卒的推進等步驟，防守攻擊之謹愼，都有獨到之處。

此外，棋王 2000 此遊戲尙有多種不同的選擇以滿足您在娛樂時變化口味。玩者可自由選擇二度空間式的平面鳥瞰棋盤，或是三度空間式的立體棋盤，對於看慣一成不變的平面棋盤玩者，無異是一個親歷現場的大革新。但是很遺憾的是本程式並不適用搖桿或老鼠（在未來的128K版中兩者將都適用）。遊戲進行時棋子的移動，乃根據棋盤上的方格座標再運用代數的方式輸





入，這對鍾情於西洋棋的人而言不失爲一個好方法，但對偶而才玩玩的人就未嘗不是個負擔。

爲了避免玩者因缺乏競爭性而對棋王 2000 興趣缺缺，設計者更將此遊戲分爲 0 至19個等級。愈高的等級電腦須要愈長的時間來思考，一如作一題複雜的代數題目般，每一個步驟都是導致結局勝負的關鍵。但是您若早已屈居劣勢，眼見就要棄子投降了，還可以與電腦交換；更絕的是您還可以要求「回手」呢！一直倒回去，回到您滿意的局面再重新開始；當然，請電腦幫你走幾步，自是舉手之勞小事一樁，不必言謝!!只是電腦也可能起死回生。

棋王 2000 此一鉅作堪稱爲一項最新嘗試，能使電腦在如面臨國際棋弈大賽般周密思考；但是，雖然電腦能演出一場漂亮的棋弈大賽，身爲對象的您也要能跟得上步伐才行，否則……，慘不忍睹啊！最後暫且撇開這許多優點不論，光是內容所搜集的歷屆大賽，就足夠您這位棋藝愛好者將之收藏在您的軟體圖書室中了。

/編輯部

性格轉換記

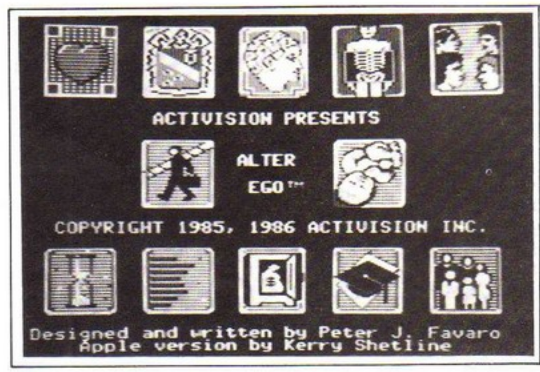
名　　稱：	ALTER EGO
機　　型：	Apple Ⅱ 64k，IBM，C64
出版公司：	Activision
設 計 者：	Peter J. Favaro
價　　格：	US$ 49.95

「如果能夠重新再來一次，我是否會做同樣的抉擇呢？」或許你會肯定而且固執地回答：是的！但深信仍有許多人在心田深處反覆不停地思量著這句話。姑且不論在人生的道路上，每一次的選擇對你影響有多深刻，升學就業，結婚獨身，一旦你取捨之後，經過歲月的洗禮，再無任何回頭重新走另一條道路的機會。現在，Activision 公司所推出的新遊戲——Alter Ego（性格轉換記），爲你曾經錯誤的抉擇，提供回頭的機會。

性格轉換記是由一位著名的心理學家Peter J. Fauaro博士，經由訪問、記錄數百人的生活經驗，整理分析而得，是一個關於創造人生理想的角色扮演遊戲。它强調以眞實生活爲素材，提供給玩家一次想像的人生之旅。性格轉換記分爲男性和女性兩種版本，各有雙面磁片三張。

遊戲一開始，玩者須回答一連串的是非題，以確定你的個性概況，然後再從出生到老年七個階段內任選一個階段開始。選定之後，螢幕中間會出現一個長形方格，以敍述的方式描繪你現在所屬階段的情況，接著螢幕上會出現一幅類似地圖





的事件選擇圖，供你選擇去發生任何一個偶發或安排好的事件，再以選擇的方式去決定你當時的態度和行動。如果你實在是拿不定主意選擇何種性別，個性，亦或懶得回答那一連串的是非問題，可請電腦為你代勞進行設定；或是由電腦選擇之後，再由你來加以編排，也不失為另一個好方法。

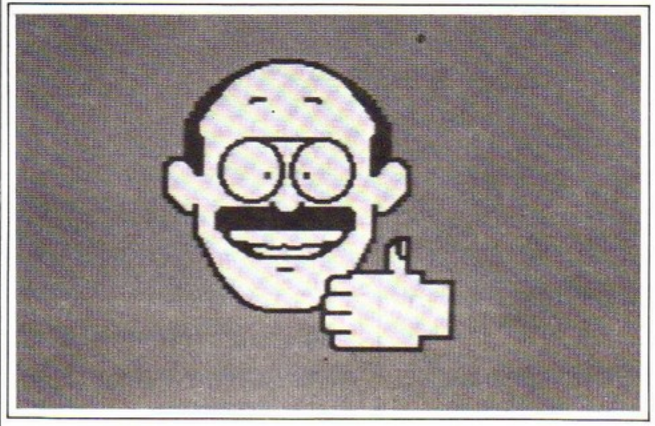
此外，螢幕的兩旁還會隨著你年齡的增長，而不斷增加關於你在教育、經濟、社會、人際等方面的項目，以說明你在此一階段內的背景概況，如：已婚未婚，就業情況、交友範圍等。可是隨著年齡的增長，所負的責任亦相對的增加，事情一多就可能較易掛一漏萬，因此你還可以隨時查看一下在十二種個性中你目前所處的狀態。而且，還可見到作者不時以第三者的立場，客觀的對你的所作所為評估一番呢！

事實上，性格轉換記這個遊戲並非一般的Role-Playing Game，更不是心理分析測驗；它只是一個能讓你在平凡的生活裏，一改以往的生活模式，去勇於嘗試不同的遊戲。或許你能從遊戲中仔細的觀察到自己某些隱藏的個性，例如：你一心嚮往多彩多姿的演藝生涯，卻發覺自己的個性無法適應那複雜多變的圈子，因而重新訂定目標。親愛的讀者，你是否已躍躍欲試了呢？

／編輯部

大 亨 犬

名　稱	FOOBLITZKY
出版公司	INFOCOM
機　型	Apple Ⅱc；Ⅱe，IBM
售　價	US$ 39.95



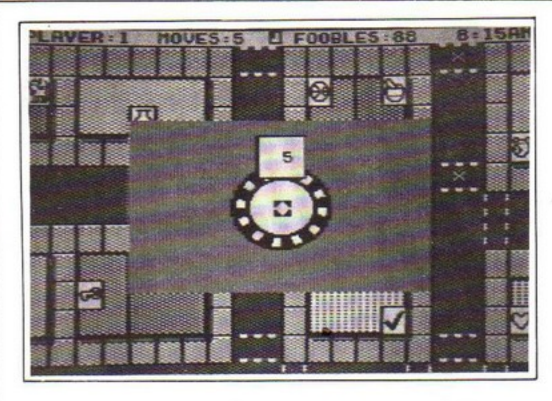
如果閣下對Infocom公司出品的遊戲軟體十分熟悉的話，「大亨犬」（Fooblitzky）這個新遊戲會讓你大吃一驚，因為它強調豐富、生動的畫面。Infocom公司向來以設計純文字遊戲而揚名立萬，他們深信錯綜複雜與邏輯結構完整兼具的文字劇情，對玩者想像力的刺激，遠比華麗的畫面來得有意義。

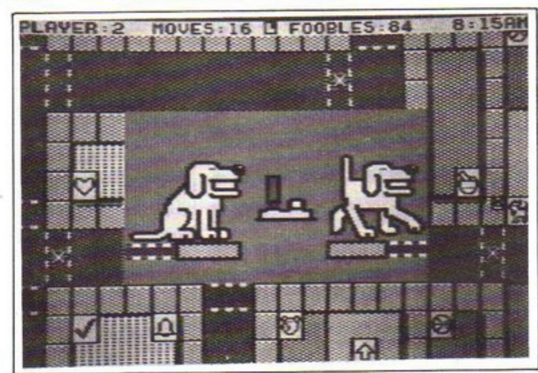
那為什麼Infocom推出「大亨犬」呢？大概它的故事性既不錯綜複雜，又沒啥邏輯性吧！「大亨犬」乍看之下，是個簡單的獵物遊戲，想要在這場狩獵行動中拔得頭籌，必須找齊隱藏在城內的四項神秘物品，並且把它們安然送到指定的檢查站。很簡單是嗎？其實不然，Infocom在這個遊戲中仍然擺脫不了一貫的手法：邐迴曲折的故事內容，如此一來，「大亨犬」就更具看頭了！

這個遊戲有一至四個玩伴（Player）可供選擇。遊戲一開始，你和其它玩伴的角色是一隻狗，各叨著一只購物袋，其容量只夠裝那四項神秘物品。你們可以在Fooblitzky城內的任何商店買到所需要的東西，不過得要你的錢夠付帳才行

在遊戲進行前，每位玩者依次在螢幕上的四個象限內，各設定一件神秘物品，然後你就進城去找這四項神秘物品。別擔心你沒有足夠的時間和機會去完成這場狩獵行動，只要你不要誤入危險大道（會被車撞傷），也不要讓你的玩伴捷足先登，把你的神秘物品拿走就行了！

這個遊戲最大的刺激就在你完全不知道神秘物品是什麼，如果有四個人一起玩，每個人必需負責找另





三樣，如果是少於四個人，那麼電腦會挑起尋找其它神秘物品的任務。不過如此一來，遊戲的進行就稍具難度，因爲你無法從電腦的「表情」來判斷他要找的東西是爲何物？

在遊戲開始前，電腦會給你這四項神秘物品的價格，好好地記下。因爲你在城內任何商店內購物，只有三種價錢：四、八、十六元，而全部商店總共只賣十八種商品，因此你可以拿紙筆，一路刪除不合價格的商品，那麼剩下的就是你需要的神秘物品了。不過這麼做所費不貲，因爲商品都沒有標價，你要買了，付帳才會知道合不合所需，有點像黑店。

在你尋找獵物的途中，你可以把無用之物收入櫥櫃內，要不然就找家當舖，折價賣了。當然如果你還有點善心的話，就捐獻給慈善機構吧！

你在城內的行走路數是取決於「輪盤」的點數，但是如果你遇上了塞車，或者你想走遠一點，就需要利用「地下滑行公路」（Underground Gliding Highway ）。你會因此行動快速，但相對地，也可能會錯過許多機會。

或許你會問：沒有捷徑可以快點進行嗎？當然有！不過你得付出嚴重的代價。例如，你想闖紅燈，衝過十字路口，那麼你將發現自己身陷車水馬龍之間，一輛大貨車迎面撞來，哎呀！快點打 119 ，送醫院了！這下子醫藥費是跑不了。另外，你得機靈些，冷不防會有一架鋼琴凌空而降，呼一聲！你又有一趟「醫院之行」囉！

如果你運氣好的話，可能會碰到「機會先生」（Chance Man ）。像是突然撿到一袋錢，用來買所需品和付過路費，不過你得當心，他也會與你「擦肩而過」「ㄎㄧㄤ」了你的東西。

對了！如果你在完成任務前就把錢用光的話，你就得到餐館去「舔盤子」，賺點盤纏了，工資是每回四元。而在你打工的同時，別以爲是在浪費時間，因爲你的玩伴們也可能是毫無進展！

在 Iofocom公司的出品中，大亨犬絕對是最富娛樂性和親和力的一套遊戲軟體。它號稱從十四歲到成人都適宜玩，但是筆者認爲只要九歲以上，都會喜歡。它那些生動，神奇的畫面，迅速的動作，不尋常的方位地點，再再都令人時而雀躍，時而讚歎，大亨犬絕對可以伴你全家渡過一段美好，笑聲滿堂的時光，試試看吧！

／編輯部

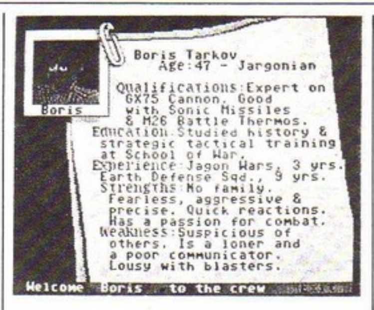
A 5 計劃

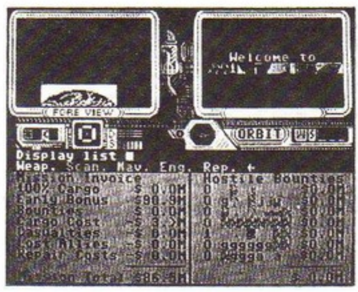
名　　稱：	PSI 5 TRADING COMPANY
機　　型：	APPLE; Commodore 64/128; IBM PC/PCjr
出版公司：	Accolade
設 計 者：	Mike Lorenzen
售　　價：	US$34.95

看過「敵後突擊隊」的讀者，一定對牢頭帶著四名各有所長且性格迥異的死刑犯，冒險執行各種任務感到佩服不已，不僅因爲他們是可能會隨時脫逃的囚犯，而且要將他們原本各自爲政的性格互相融合於一氣，並利用他們的專長圓滿地達成任務，非得要有超高的領導能力才能辦到。

長期身爲觀衆的您是否也想嘗試一下牢頭的角色呢？如今，Accolade 公司提供您一個大展身手的機會——A 5 計劃（Psi 5 Trading Company）。千萬不要以爲這只是另一個動作射擊遊戲而已，如果您不肯好好地施展一下您絕頂的領導能力，則會有慘不忍睹的結果出現！

Psi 5 Trading Company 是你所駕駛船艦的名稱，而遊戲的目的則是將補給品安然地運往 Parvin Frontier，並且緊急救援該處受危的居民。這樣的故事劇情似乎平





凡可見，爲了避免流於俗套，設計者Mike Lorenzen 便添加了一點「調味料」，讓它變得難度更高且更富挑戰性。

除了一貫的飛行任務之外，本遊戲還提供你五位伙伴，這是一群人類加上非人類的奇異組合，也是你此行任務成功與否的關鍵。如果你曾認爲單飛任務是過於艱苦的話，那麼面對一群膽量、性格、慾望和需求有天壤之別的「伙伴」，不知道是能分擔你此行任務的重任；抑是增加你的困擾？這五位伙伴分別是擅長武器、工程、修護、領航和掃瞄偵測的人才，而每一項人才又有六位人選供你選擇。玩者須快速的將這群人選的背景資料，如學歷、經驗、資格、專長和優、缺點等，作一番詳細的記錄，以便你做更仔細的挑選。

此外，請不要忘了隨時牢記五位伙伴的個性。如：武器部門的Yeela，雖是一個值得信賴的工作伙伴，却不免有情緒化的時候，而且一發不可收拾，倘若影響任務那就相當嚴重了。這是她的致命傷，不可不



謹慎考慮。

組成隊員之後，就到了起航出發的時刻了。螢幕左上方的畫面是所有行星、入侵者和碎石可能出現之處，右上方則是你和伙伴們互相溝通的橋樑。例如，船艦行進間的速度需要隨時調整；不明物體接近時的掃瞄偵測；戰鬥武器的選擇和上膛備用等，都需要彼此的溝通。若遇到伙伴們有出人意料的行動時，可能會有爭吵的場面出現，此時得趕緊出面協調一番。

雖然在遊戲進行時儘量延長你的壽命是最大的前提，也唯有如此才有完成任務的一刻；但是它絕對是您的領導能力的一大挑戰，也許您能從中獲得更大的肯定，也許您會灰心至極，無論如何祝好運！

／編輯部

霹靂車

機　　型：任天堂
出版公司：DATA EAST CORP
售　　價：¥4900

今天是個晴朗的好天氣，帶著女朋友在濱海公路上開車兜風，涼風徐來，那種感覺眞是棒極了！只是濱海公路上常有成群的飛車黨出現，不能不小心點！說時遲那時快，身後竟出現了一群開著汽車的黑軍團，這批惡棍不斷騷擾我們，我一忍再忍不願滋生事端，誰知老虎不發威竟拿我當病貓看，最後竟強行劫走我的女朋友，呼嘯而去。眞是氣死我了，非顯顯李麥克和伙計的神通不可了，霹靂車上陣！

本遊戲須通過16個關卡，才能直搗黑軍團的大本營，救出女友。這可是一條漫長且艱鉅的路途，所以須先熟知控制器上各按鈕的操作代表：

Ⓐ鈕——跳躍（指汽車而言）

Ⓑ鈕——緊急剎車

十字鍵左、右方——使車子左右移動。

十字鍵上方——加速。

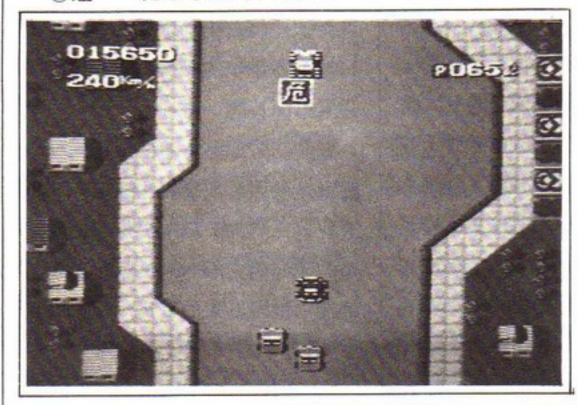
十字鍵下方——減速。

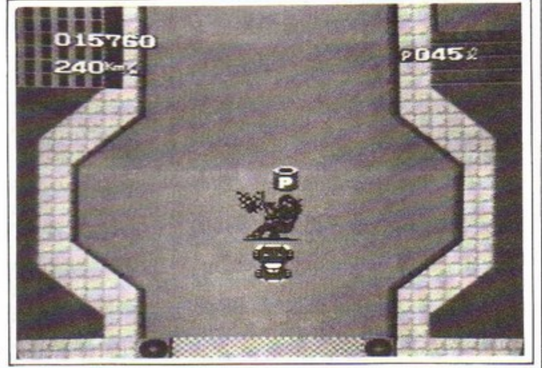
一路上驅車前進，險境重重，眞是備嘗艱難。從女朋友被劫的濱海公路開始，除了不斷追撞而來的汽車之外，尙有會追趕至你的車前施放沙石或樹木的大卡車，他們隨時都想結束你的性命。此外，在途中隨可能遇到斷橋、城牆、安全島、亂石陣等，都需要運用加速跳躍的方式，才能縱車躍過，否則車毀人亡自是免不了的。但也別過分擔心，螢幕上在靠近這些危險地帶之前，都會出現一個「危」的字樣來提醒玩者，以免你衝得太快而一發不可收拾。想想「霹靂遊俠」中，李麥克駕著伙計縱車飛躍的雄姿，可眞是帥啊！事實上，除了說話之外，伙計的種種技巧你都能在本遊戲中辦到，想不想試試呢？

另外，在這一條長條16個關卡的道路上飛馳，總免不了有汽油用光的時刻，到時候就⌗@※？！嗚呼哀哉！所以沿路上遇到印有P記號的箱子時，一定要拿取，因爲那是補充燃料的所在，每取得一個可增加10.公升的汽油，並隨時注意螢幕上右上方的燃料數值，別忘了補充能源。

當然，這些都還只是小場面而已，在這條路況不佳的道路上，坑坑洞洞、交通阻塞、互相撞擊等情況都會隨時發生，虎口般的路況自是無法改變，全靠你駕車的技術高不高明了，千萬別給伙計丟臉哦！

/編輯部





機動戰士Z

機　　型：任天堂
出版公司：BANDAI
售　　價：¥5300

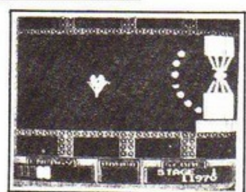
「機動戰士Z」這個甫自八月下旬在日本推出的任天堂遊戲，目前已高踞暢銷排行榜的榜首寶座，可見其魅力之一般。

遊戲的故事背景，雖不脫時下一般射擊電玩遊戲的梗概，但他與衆不同的却是第一個將整個故事情節摘要於遊戲開始之前。現僅簡介故事如下：七年前，地球聯邦政府與基昂公國的一場戰役中，使地球人民飽受摧殘，電腦系統盡毀，而設計師也於戰亂中失踪了。爲了人民的安危，必須强迫人民遠離地球到另一個星球上，但是輸送的途中却飽受泰坦星和艾希斯星的攻擊。你的任務即是摧毀這兩個星球，把地球人送達安全的星球。

緊接著更一一爲你介紹總共16架的各式敵機，遊戲中這群敵機的出現方式由遠而近，其速度之快恍如在眞實作戰情形，迅雷不及掩耳；而敵機之設計更是如卡通畫面般精彩，令人忍俊不住一看再看。

遊戲一開始時，玩者即位於機動戰士甘達Z的頭部，放眼望去的視線所及，就是你在螢幕上位於儀表板前所見的範圍。其關係一如「無敵鐵金鋼」中的國隆與無敵鐵金鋼般息息相關，缺一即無法操作。





此外，遊戲的內容又可分爲地面、宇宙和迷宮式的要塞內部三部分。雖然是一系列的射擊動作，但是敵軍的速度非常快，須要準確瞄準才能擊中，著實有些困難，因此你得先練習瞄準的本事。另外尚有一點要特別提的是，至今還無法知曉遊戲中共有幾關，因爲打到第99關以後，遊戲便不停地循環有幾十個，甚至上百個99關，這個容量共有160 K的超大型遊戲，前途是如此的不可限量，或許還有多多寶藏等你來挖掘呢！

／編輯部





惡魔城



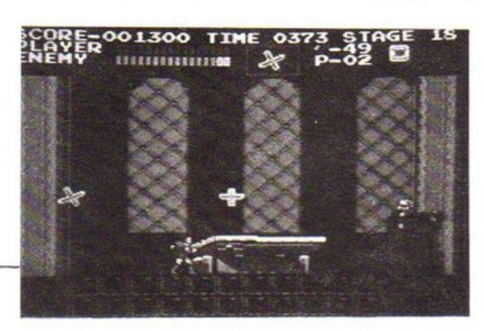
機　　型：任天堂
出版公司：KONAMI
售　　價：¥2980

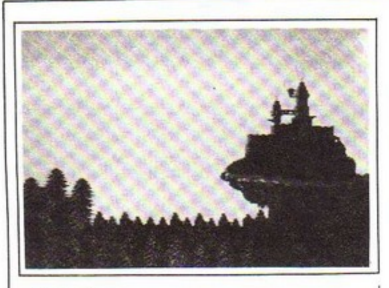
歐洲中世紀時代，流傳著一個古老詭謫的傳說——魔王德拉邱拉又再度復活了。

這位需要人類鮮血的吸血惡魔，在過去也曾復活過無數次，但是這一次却異於往常。那日，狂風驟起，雷雨交加，空氣中迷漫著陰森詭譎的氣息，就在鮮血注入的這一刻起，擁有無邊邪惡力量的吸血魔王又重返人間！

世界從此走了樣，鳥不鳴，花不香，水兒也不再流。有志之士豈能坐視不顧？主角西蒙決心前往魔王所在的城堡，收拾這名魔王，讓他永不再復活危害人世。

西蒙手持具有神奇力量的長鞭獨自前往城堡，他須要闖過六大關，才能面對面與魔王廝殺。而每一大關中又各有三小關，沿途妖魔鬼怪絡繹不絕，那眞是一個你所能想到最黑暗的角落，西蒙的安危眞令人





掛念不已。

事實上，這個頗酷似大型電玩「Legend Warrior 」的新遊戲，雖然仍沿襲著一貫的故事體材，但是在音效、畫面却獨樹一格，兼具有魔界村的刺激和七寶奇謀的流暢，而打鬥的場面又不難，所以在日本甫一推出便扶搖直上，頗具冠軍相，可望在未來的幾週內竄紅。

此外，這個磁片式的遊戲又具有SAVE 的功能。以往所推出的遊戲以卡帶形式居多，許多動作類型遊戲都因爲無保存遊戲的功能而使人腕扼不已。「惡魔城」的碟片便提供有可同時貯存三人資料的功能，只要輸入名字，就可於下次重新叫出所貯存的階段開始進行，非常方便。

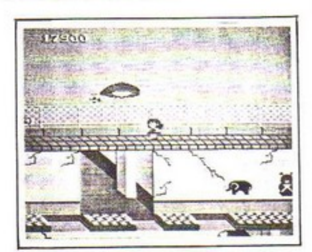
如果你曾在任天堂的遊戲方面受挫，那麼建議你這次可從「惡魔城」重新出發，會令你有耳目一新的感覺。遺憾的是，如今台灣正處於缺貨狀態，奇貨可居啊！只好再慢慢等待了。

／編輯部

時光嬌客

機　　型：任天堂
出版公司：JALECO
售　　價：￥4900

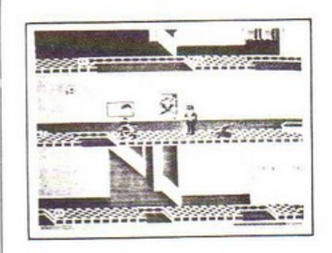
還記得曾轟動一時的「回到未來」嗎？如果眞有那麼一天，你重新回到了過去，那可眞是好玩得緊呢！但又怕到時候，你又欲哭無淚的急著想回到現在！



但是，它眞的發生了！

「時光嬌客」這個新推出的遊戲中，莎姆是位可愛的少女，一日正和男朋友在友引高校上學，忽然被捲入時光邃道中，時光重新回到過去，年紀愈變愈小，回到幼稚園時代。雖然人人都嚮往童年那種無憂無慮的生活，但一次會令人回味無窮，再次則會感到憂心忡忡、心神不寧，更何況在「現在」裏還有心愛的男友呢！非得要靠大家的幫忙協助她返回現在！

然而，如何才能再重新回到現在呢？首先，須在屋頂上等待幽浮的到來，再進入其中返回現在。但是，自從被捲入時光邃道之後，一切事情似乎都走樣了，所處的環境中



危機四伏，莎姆只能靠從手指尖端所發出的閃電來制敵；而且建築物會愈來愈高、愈窄，前進益發困難。小心！

遊戲全部共有6關，分別是幼稚園、小學、初中、高中偶像期及未來。當然在本遊戲中也有流行所趨的隱藏寶物，能幫助莎姆過關返回現在；教室、宿舍和房間也都不是普通的地方，在其中都隱藏著跳關的功能，這對於那些急於返回現在的人而言，不啻是個好消息。但是須要仔細勘查環境，稍一不愼，便會有越跳離目標愈遠的可能性，請特別注意。在遊戲不斷進行間，隨著通過返回時期的前進，莎姆也會漸漸長大成人，彷彿看到了我們自己的成長一般。

此外，回到現在後的莎姆一心想知道未來的情景，你是否也想知道未來的情景爲何呢？繼續向前進吧！

／編輯部

星際獵殺者

機　型：任天堂
出版公司：KEMCO
售　價：￥4900

宇宙曆法 0230 年，反叛者斗魯爾率領手下六名大將逃亡到鐵行星威利亞，並在其上建立據點，逐漸地擴點爲線地壯大起來，最後竟分別佔領七個星球，同時也展開對地球的攻擊，準備稱霸整個銀河。而經過激烈戰鬪的地球，飽受創傷，在一片死寂景象之下根本無力反擊，不得不以年僅16.歲的人造超人少女阿璐蒂愛娜出任這項挽救地球危機的重任。

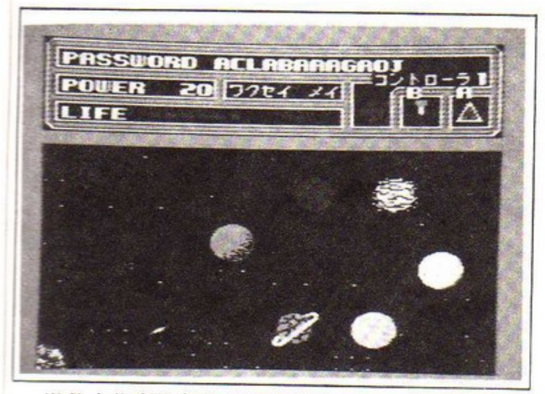
遊戲中你所擔任的是愛娜的角色，必須潛入由斗魯爾手下六名大將所各自佔領的小行星內，一一消滅這些小行星，然後再會戰斗魯爾，擊敗他使得地球又重回和平的懷抱。然而，潛入小行星內殺掉魔王談何容易啊！迷宮似的通道，蜂湧而來的敵軍，只要稍一不慎即可能命喪黃泉。

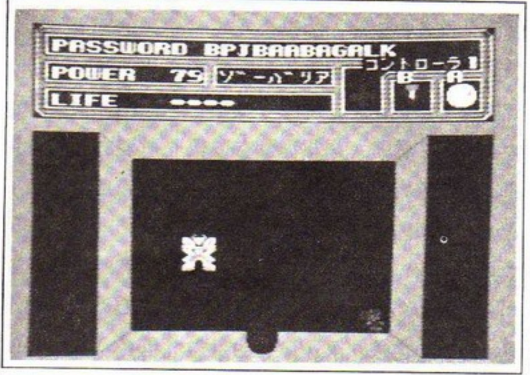
愛娜既是潛入小行星內，在無重力狀態下，她只得以噴射的方式來回行走；所持的武器是三角形的定時炸彈，呈一直線的爆炸範圍，須捏拿準確，下手快速方能奏效。此外，擊中敵軍後會出現許多可增強力量或生命點數的寶物，在垂危之際更須努力奮戰以儘量取得，或許會有意想不到的收穫，諸如可變換武器的種類等。定時炸彈雖能在一直線範圍內攻擊敵軍，但仍比不上一擊致命來得有效用。

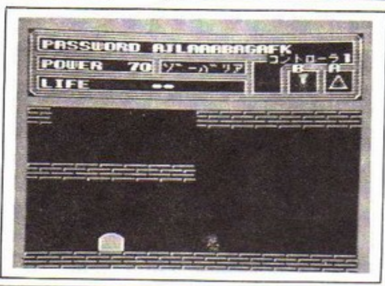
經過一陣奮戰，到達魔王所在的房間內，面對龐大兇惡的敵人實在不容易對付，務必要傾全力不斷攻擊他才行！好不容易擊敗魔王之後，遊戲會給你約七十秒的時間走出行星，對不太有方向感的玩者而言，可能較困難一點！走出行星之後，返回最初的螢幕，可見到小行星爆炸毀滅的場面，眞是大快人心！

愛娜又接著向下一個目標前進，斗魯爾的手下大將一名比一名厲害，難纏無比，而迷宮也益加複雜，非得您多下點功夫才行。而反叛者斗魯爾更非泛泛之輩，這場大決戰究竟鹿死誰手呢？等著瞧吧！

／編輯部







回到未來——

APPLE ⅡGS的大反撲

它具有類似 Apple Ⅱe 的介面擴充槽設備，Apple Ⅱc 的內建介面插頭，Macintosh的老鼠 (Mouse)溝通介面顯示裝置，16位元電腦的執行速度，明麗耀眼的超高解析畫面，以及會迷死人的複合音效。而且，它還能夠以正規的速度或雙倍的速度執行你手上全部（幾乎）的 Apple Ⅱ 軟體，你相信會有這樣的一部電腦嗎？有，——它就是 Apple 公司的新成員 Apple ⅡGS(Graphics & Sound)。

Apple ⅡGS是 Apple公司繼 Macintosh之後，又一偉大的傑作。假若你因為如此而認為新生代的ⅡGS售價將高於目前平均定價在1000美元左右的個人電腦產品，那你便大錯特錯了。因為ⅡGS所採用的特製晶片，將使最終消費產品的成本大為降低，尤其是我們可預期的折扣價格，將會令ⅡGS的價位低於Ⅱe及Ⅱc，而導致Ⅱe、Ⅱc在電腦市場上的嚴重受挫。因此，ⅡGS的來勢洶洶是不容忽視的。

「從來沒有一部電腦能夠像ⅡGS一樣」，說得更精確一點：有些電腦在某方面類似於ⅡGS——如Com-modore公司的 Amiga和Atari公司的ST電腦在 顏色和聲音方面的突出，Macintosh在操作使用方面的簡易，以及 Apple家族系列電腦在軟體方面的大量支援——但是，不管怎麼說都沒有任何一部電腦和ⅡGS 一樣，能夠同時兼容於新型與舊有的兩種機器。

ⅡGS的推出不啻是某些（或許是許多）Apple 使用者的最大福音。他們期待著有更新的機型，更快的速度，更大的記憶容量和更強有力的程式，同時又不必放棄他們所曾經大量投資的 Apple Ⅱ 軟體和周邊設備——這種心態，對於 Apple 個別的使用者，甚至許許多多的學校教室而言，都是最佳的寫照。

如果我們說：ⅡGS的推出是Apple Ⅱ今年最重要的新聞，這也未免太輕描淡寫了。事實上ⅡGS成功地結合了兩種至今為止最重要的電腦（Apple和Macintosh），扮演著劃時代產物的里程碑。從 Apple Ⅱ 問世之後，使用者的支持成就了Apple 公司的發展，而隨著電腦科技的突飛猛進，使用者更加的挑剔了。但是，Apple 公司也未曾懈怠地推出了第二個毫無瑕疵的產品—— ⅡGS。

ⅡGS的外型採主機與鍵盤分離的方式，尺寸大小約與 Apple Ⅱe差不多。它有兩套顯像系統，一種是標準的複合訊號顯像，而另一種則為新型的 RGB 彩色視訊系統。ⅡGS的鍵盤共含有80個按鍵，分成左右兩塊按鍵區域，左邊大區域的按鍵排列和Ⅱe、Ⅱc的鍵盤相似，右邊的小鍵盤區是數字鍵盤區，含有 Clear 及 Enter兩個按鍵。其他的按鍵也略有變更，Solid-Apple

key（封閉蘋果鍵）更名爲Option key（選擇鍵），並且將它的位置移到Open-Apple key（開放蘋果鍵）的左邊，ⅡGS亦提供了Macin-tosh的Cloverleaf command key的符號。此外鍵盤的最低行從左到右分別是：Caps Lock、Option（Solid-Apple）、Open-Apple、Single Left Quote（左引用符號）、Space Bar、Backslash（垂直鍵）和四個方向鍵。而Reset鍵則被獨立放置在鍵盤頂行的上方中央位置。在鍵盤前端的左右各有一個主機連接插座，當你不想使用鍵盤時，可以視你的習慣，在左方或右方的插座上連接ⅡGS的老鼠。



Activision公司為ⅡGS發展了一個極具威力的繪圖軟體——具有4096種顏色Paintworks plus。

□16位元

ⅡGS在主機箱內的配備和Ⅱe極爲相似，左側有一個能提供60瓦輸出的電源供應器，主機板的後側有七個擴充槽，以及邊側的第八個擴充槽，甚至連Apple Ⅱ最老式的Game I/O插座都還保留。另外ⅡGS在主機箱內並無冷却風扇的設置，但Apple公司建議，若是你的擴充槽上安插了三片或更多的介面卡後，便應該增添冷却風扇，它可以放在主機箱內的電源供應器上。

主機板上的6502中央處理器（CPU）已經正式退休，取而代之的則是新生代16-bit的65C816中央處理器，它能夠以我們所熟悉的1 MHz時序速度，或是最快的2.8 MHz時序速度來執行程式。

65C816是一個具有「分割性格」的中央處理器，它在Emulation Mode（仿效模式）下，它可以完全模仿8-bit的65C02工作，回覆相同的答案，執行同樣的軟體程式（雖然具有兩種執行速度的選擇），並且限制在同一個時間內使用等量的64K記憶體。而在Native Mode（自然模式）下，它成爲眞實完全的16-bit微處理晶片，不像IBM PC所使用的8088，是由兩個8-bit的滙流排所組成。事實上65C816具有24-bit的滙流排，能夠在同一時間內定址到16 Megabytes，而不是使用Bank-Switching的欺詐手段來造成龐大記憶體的錯誤印象。16 Megabytes正好也是目前ⅡGS所安排最大記憶容量的兩倍。

□記憶體

ⅡGS的主機母板上有256K的記憶體，它們分別是由兩組，每組4個256K-bit（一個256K-bit具有32K）的記憶晶片所組成（亦即每組128K）。當執行Apple Ⅱ的程式時，其中一組128K記憶體的速度會較另一組128K速度慢，爲的是保留給螢幕顯示I/O，以及系統的記憶庫使用。這時，另一組速度較快的RAM，會變成兩組的64K bank給程式使用。新的ⅡGS專用程式則能夠直接進入Fast RAM及Slow RAM這兩組記憶體中；根據Apple的技術手册上記載：16-bit的程式能夠佔用標準256K記憶體中大約176

K的記憶容量。

爲了想擴展256K 的標準記憶體容量，Apple 公司設計了ⅡGS的第八個擴充槽——但它並不相當於Ⅱe的輔助記憶擴充槽。更甚於Ⅱe的是，它不但可以額外負荷記憶容量到8Megabyte（極限）更可以同時增加1Megabyte的ROM 容量，提供類似ROM DISK 或是其他種類的作業系統（例如MS DOS，或許！）到標準的128K ROM上面。

ⅡGS本身也植入了時鐘卡（real-time clock），以鋰電池爲動力，能夠使用5年。雖然它與目前市面上常見的三種時鐘卡用法不同，但還是能夠提供磁片上時間與日期的訊息。

□Apple Ⅱe 濃縮成單一晶片

今日的電腦大部份都採用的是VLSI 超大型積體電路，但是這個新的 Apple 則運用了大量最尖端的工業技術。最初的四部ⅡGS原型機器，每一部的體積都有如會議桌般大小，主機板採用舊型的麪包板跳線方式將上百個IC連接在一起，在經過了無數次的設計更改修正以後，ⅡGS的體積大量「縮水」。事實上，整部電腦除了處理機和記憶體以外，全部濃縮到一片單一的晶片上。我們稱此晶片做“Mega Ⅱ”，它也是ⅡGS能夠同時與Pro Dos，Dos 3.3，以及Pascal 1.3的軟體共通的主要靈魂。（當然，要在ⅡGS 執行CP/M的程式，如，Word star、dBASE 等軟體，只要插上一片Z-80卡即可）。

Mega Ⅱ這個晶片包括了 Apple Ⅱe電腦上的MMU(記憶體管理單位memory-management unit)，IOU(輸出入單位 input/output unit)，一般邏輯單位（general-logic unit），時序產生器（timing generator）和 ROM 的字型產生器（含瑞典文、德文、義大利文、西班牙文、荷蘭文、法文、英式英文和美式英文的大小寫功能，以及老鼠字型）。除此之外，它亦提供包含有原 Apple Ⅱe的低解析度、高解析度和雙倍解析度的複合式視訊和 RGB 視訊輸出。

ⅡGS的新型晶片，如FPI（快速處理介面 fast processor interface）扮演著連結新舊結構的功能，控制中央處理機 65C816 通往Mega Ⅱ的路徑和Mega Ⅱ通往快速 RAM 的路徑。也由於這些機件的結合，確保了ⅡGS能夠載入並正確無誤的執行Ⅱ+，Ⅱe及Ⅱc上幾近全部的軟體——這是經過本編輯部親臨Apple公司總部抽查測驗的結果。抽驗的範圍從 AppleWorks，Mouse Desk，Super Calc 3a到F-15 Strike Eagle，Stickybear Spellgrabber。唯一的一個例外是Ballblazer在 boot 後，於標題畫面處吊住了。

其他差異較大的部份，便是ⅡGS在通訊軟體的執行方面。由於ⅡGS採用了不同的通訊晶片（詳見附圖），因此 Apple公司期望那些曾爲Ⅱe設計通訊軟體的公司，能夠再爲ⅡGS推出新修訂版本的軟體。

快速揭開APPLE ⅡGS的面貌

- 新的Apple成員具有一個16-bit（65C816）的微處理器，含有256K 主機記憶容量，可擴充至8MB 的記憶體。目前有兩種作業系統：Por Dos 16——提供了一付Macintosh般的指標手，用於新的16-bit軟體；Pro Dos 8——用於Apple Ⅱ 8-bit的仿效模式。內部所採用的一顆MegaⅡ特製晶片，可以說是除了CPU及記憶體之外，包含了AppleⅡe的全部。
- 除了目前的通訊軟體（Communications software）以外，ⅡGS能夠Boot 並且執行幾近於全部的Pro Dos 3.3，Dos 3.3和Pascal 1.3的軟體。你可以利用韌體的控制盤暫時脫離主程式的執行——用以更改某些選擇項目，例如：螢幕的顏色，切換程式的執行速度（1MHz或是2.8 MHz）。
- 新的軟體可以使用更爲優越的兩種超級高解析繪圖模式（Super-hi-res mode），解析度分別





Electronic Arts 在 32 位元電腦上極為成功的Deluxe Paint也出現在ⅡGS 的新軟體名單上。

□一切都在控制之下

通常電腦的使用者在 boot程式時，都希望可以不用去操心目前載入的程式，到底是屬於何種作業系統。新的 8-bit 程式（6502 仿效模式下）便能夠在ⅡGS兩個作業系統的任一個作業系統下工作。ⅡGS 的 Pro Dos 8在外型上看起來和目前的 Pro Dos 1.1.1差別並不大，當然，我們也可以預見 Pro Dos8 將會繼 Pro Dos 1.1.1 之後，成爲Ⅱe及Ⅱc的正式作業系統。

當 Pro Dos 8在載入電腦以後，會自動查驗目前正處於那一種型式的電腦，若是ⅡGS則會讀入主機板上的時鐘訊息，並且與ⅡGS 的硬體緊密的配合著。甚至在ⅡGS 執行舊有軟體時，在舊有的圖型模式下（graphic mode），只要你同時壓下 control ，open-apple 和 escape 鍵，在螢幕上便會出現類似於 Macintosh的控制板，而螢幕也會暫時的凍結等待著你的指示。

8-bit 的控制板可以用40行或80行的文字狀態顯示出來，至於要具有能夠和 bit-mapped 互相對映的功能及老鼠操縱的顯示板，則得等到更進步的 Pro Dos 16 問世了。但是，Pro Dos 8 亦提供有同等範圍的選擇項，從設定 Serial-port 的參數到設定時間及日期、選擇外國文字、鍵盤的配置、音調的控制（如 error 時的響聲）、磁册（vol-ume）、或 RAM DI SK 記憶體的大小不等。

□快速的執行速度

ⅡGS上有兩種控制盤供你使用，其一是提供你選擇總共有16種顏色的文字模式，無論底色或是邊線——例如，藍色的 AppleWorks 配上黃色的背景底色處於綠色的框框內。其二是讓你以慢速（1 MHz）或正常速度（2.8 MHz）相互切換來執行程式。

在ⅡGS的最高執行速度模式下，對於那些原本爲Ⅱe設計富有多彩多姿顏色與畫面的GAME而言，並不太合適（速度太快了！）但對於應用類的軟體而言，却是大有用處。根據我們非正式的測試，大約提高了原有速度的兩倍。例如，Super Calc 3a 的計算速度從1.3 秒縮減爲0.6 秒。

是：320 × 200（螢幕上可以同時有256 種顏色），以及 640 × 200（螢幕上可以同時有64種顏色）。

- 在音效方面ⅡGS 採用了數位振盪晶片，能夠同時產生15種樂器聲音。只要有合適的軟體和 I／O 硬體配合，ⅡGS便能夠將聲音及語音逼眞的重現出來。
- ⅡGS提供了七個擴充槽和一個RAM/ROM的記憶體擴充槽，並且已內建好各種介面卡：包括磁碟機、複合訊號、RGB訊號和兩個含有Apple Talk網路韌體的 serial插座。另外老鼠控制器爲ⅡGS的基本設備，並且在鍵盤上增加了數字專用鍵盤。

□超級繪圖顯示功能

在65C816的Native Mode(自然模式)及Pro Dos 16的配合下，ⅡGS的軟體可以像Macintosh的軟體一般的工作，它具有類似於Macintosh的視窗畫面和拖曳功能、各種小圖案的選擇以及老鼠指標功能等。

然而ⅡGS與Macintosh還是有不同的地方，其最顯著的差異在於圖型與音效方面的表現。在ⅡGS的三個主要特製晶片中，VGC(視訊圖畫控制晶片)提供兩種功能：

一、Quick Draw Ⅱ的內建軟體，可設定螢幕繪圖工具。

二、ⅡGS的兩種超級高解析模式(Super-hi-res Mode)。

VGC晶片可以在ⅡGS的複合式單色監視器(composite monochrome monitor)上產生16種不同程度的灰色調，但是相信絕大多數的玩家都寧願選擇具有强烈對比的RGB方式來顯示ⅡGS的超級高解析彩色圖畫——4096種不同色調的彩色，雖然這些色彩並非同時全部顯現出來。

ⅡGS有兩種超級高解析模式，其一是320(水平)×200(垂直)點，每一個點是由記憶體內的4個bit所構成。每一條掃瞄線可同時顯示出16種顏色，在螢幕上最多可顯示出256種不同的顏色。第二種超級高解析模式為640×200點，每一個點使用記憶體內的2個bit，每一條掃瞄線可同時顯示出4種顏色，在螢幕上最多可顯示出64種不同的顏色。

□交響樂般的音效

在ⅡGS上可以找到一顆Ensoniq公司的DOC(數位振盪晶片)，負責產生夢幻般的電腦合成音效。這顆晶片擁有專屬的64K RAM，用以儲存和處理各種型式的數位波型，它具有一組類比數位變流器和32個振盪器，這種裝置可以讓ⅡGS在同時間內發出15種不同樂器的音效，清晰的模擬語音效果。

由於Ensoniq晶片的優越功能，只要擁有適當的音樂軟體，例如：弦樂四重奏，或是相當於15種樂器組成樂團的音效，ⅡGS都能展現原音般的效果，絕對沒有電腦音響的感覺。

□ 擴大記憶容量

在ⅡGS上有兩種磁碟機的接駁方式，除了ⅡGS本身的IWM磁碟機控制晶片，直接控制主機後的磁碟機插座外，尚可以在ⅡGS的擴充槽接上舊式的5¼吋磁碟機介面卡，以驅動舊有的Disk Ⅱ。

根據Apple公司的文件報告，ⅡGS的磁碟機插座(Disk Port)能夠同時連接四部軟式磁碟機，包含一部 DuoDisk(含有兩台5¼吋磁碟機)，一部或二部5¼吋(140K)的UniDisk，以及一部或二部3½吋(800K)磁碟機。假若你想再增加第五及第六部5¼吋磁碟機，可以由第六個擴充槽上增設。

3½吋磁碟機——這個Apple公司的新型磁碟機，較舊式5¼吋磁

ⅡGS 規格說明

• 中央處理器：

65C816 (16-bit CPU 具有24-bit位址滙流排)，可在它兩種模式下——自然模式(Pro Dos 16)和65C02模式(Pro Dos 8，Dos 3.3，Pascal 1.3)——切換成1或2.8 MHz的時鐘執行速度。

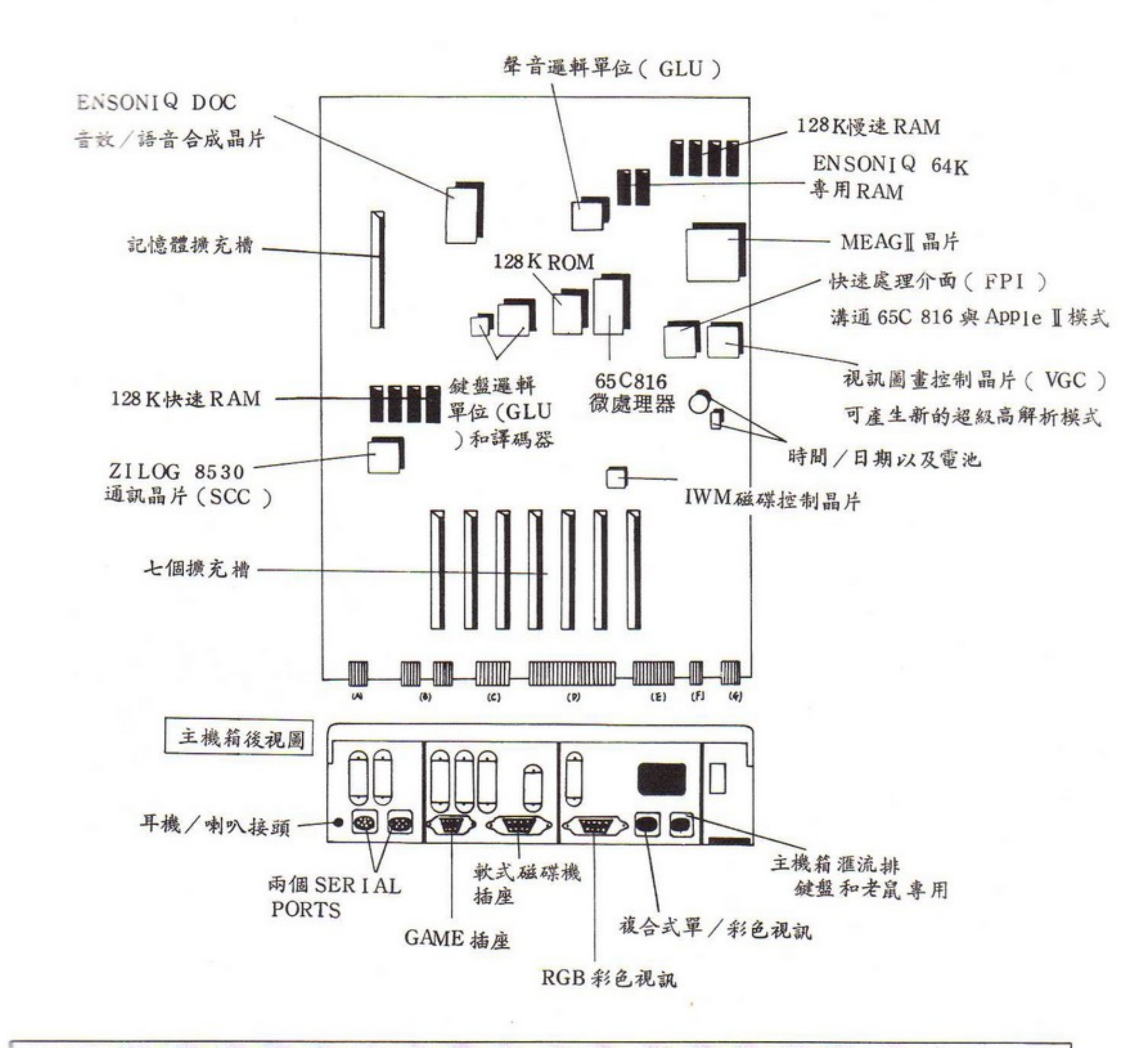
• 記憶體：

256K RAM，可擴充至8.25MB。

128K ROM，可擴充至1.125 MB。

• 文字圖型：

具有和Apple Ⅱ完全相同的文字圖型顯示。包括40和80行文字顯示、低解析度(low-res)、高解析度(hi-res)、和雙倍解析度(double-hi-res)圖型模式。另外還加强了圖型方面的顯示模式——超級高解析模式(super-hi-res)：320×200點(螢幕上可用時顯示256色)和



640 × 200 點（螢幕上可同時顯示64色），全部共有4096種顏色。

• 音效配備：

Ensoniq 15種音調的音樂／語音合成晶片，使用64K專用的RAM及32個數位震盪器。

• 擴充：

具有七個與舊型Apple Ⅱ相容的擴充槽，一個RAM/ROM記憶體擴充槽。另外時鐘／日期卡已內建爲基本設備。

• 插座：

包括複合訊號及RGB彩色訊號插座；磁碟機插座（能夠連接4部3 ½吋800K磁碟機或5 ¼吋140K磁碟機）；鍵盤及老鼠的Apple主機滙流排插座；兩組印表機、modem、Apple Talk專用的Serial Ports（已內建爲網路韌體）；遊戲的搖桿插座；喇叭／耳機插座。

碟機具有更小、更快速、更穩定、更堅固的優點。而最重要的是，3 ½吋磁碟機已成爲目前電腦市場的主流了。Apple公司爲這個新型磁碟機設計了ⅡGS使用指南－Pro Dos 16作業系統磁片，而且我們可以預見新的16 bit Apple軟體也將會全部使用3 ½吋磁片，因爲3 ½吋磁片具有800K的儲存容量。

從另一方面來說，雖然ⅡGS能夠執行Apple舊有數千種以上的5 ¼吋軟體，來讓目前擁有這些軟體的使用者繼續使用他們的軟體。但這並不意味著使用者不需要3 ½吋磁碟機。爲了能配合新的16 bit軟體，使用者最終還是得去增添最少一部的新型磁碟機。

Apple公司的Macintosh Plus電腦上有一個SCSI插座，能夠以最快的速度將一些主要的資料傳輸到硬式磁碟機裏面。對於此項功能，市場觀察家都期盼Apple公司也能夠爲ⅡGS附加上去，而ⅡGS也的確擁有該功用，只不過它被做成了一片介面卡，可供ⅡGS及Ⅱe使用，而非ⅡGS的基本設備。

爲了配合這片SCSI卡，Apple公司計畫推出20 megabyte的硬式磁碟機。這部編號爲20 SC的硬式磁碟機只有10×11英吋，可以將它放入ⅡGS的主機內。它的體積雖小，但速度却是快得驚人，能夠在每一秒鐘載入1.25 megabyte的資料。

□ 通訊與網路

前面已先爲各位介紹了ⅡGS背部的各種擴充插座，從複合式訊號插座、RGB插座到磁碟機插座。當然，Game的插座位於主機箱背部也是免不了的，最後，再爲諸位詳細描述ⅡGS有關於通訊與網路的構造。

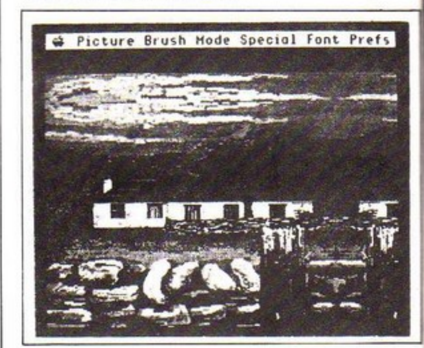
在主機箱的後面有兩個Ⅱc型態的Serial Port，使用者能夠用這個來連接印表機及modem，但是這兩個ⅡGS的通訊結構與Ⅱc的Serial Port相較已大有改變。其一是，ⅡGS上使用了Macintosh的Zilog 8530 SCC通訊晶片，這也就是ⅡGS的通訊軟體，無法與早期6551 ACIA型modem配合工作的原因。其二是，印表機與modem是ⅡGS的三種通訊功能中的兩項而已，你可以在這三種通訊功能中任意選擇兩項來同時工作。

此外，也就是ⅡGS通訊功能的第三種——Apple Talk網路，與Macintosh相同，ⅡGS也是採用內建方式。Apple公司並計畫爲這個新的Apple Ⅱ成員建立區域性的網路系統，在教育電腦網路連線日益熱絡的今日，此項計畫是極具有意義的。

□ 永遠的蘋果

ⅡGS的推出，或許仍無法滿足所有Apple電腦狂（Hacker）的需求，但Apple公司爲延續Apple Ⅱ家族電腦於不墜所做的種種努力，却是令市場觀察家的耳目煥然一新。諸如聲音效果的更新、顏色、畫面解析度的提高等等，都是極具誘惑力的。而ⅡGS內部封閉式（如Ⅱc）與開放式（如Ⅱe）系統的融合，更是爲微電腦應該採用何種系統做了一個最佳的註脚。因此，當你看到了ⅡGS，對於「永遠的蘋果」（Apple Ⅱ Forever）這句口號也應該會有更爲深刻的感受才對。

Deluxe Paint的畫面



／李培民



王者寶劍

遙遙征戰途
攜手團結共闖關

在一個日漸紊亂的世界裏，一切事物都背道而馳，和諧安寧的氣氛不再。但是有志之士却不能坐視不顧，於是原本逐漸沒落的龍族，靠著族內四名勇士的崛起建設又再度興盛。然而邪惡的大魔怪爲了給他們一點小小的警告，便抓走了美麗的公主克蕾亞。因此這四名英勇的鬥士一騎士雷傑克，法師卡利巴、獨角獸巴魯沙和神偷托比，又重新踏上征戰的路途。

遊戲中，除了陸地戰場之外，尚有地下迷宮。在進入地下迷宮後，必須打倒每一個地下迷宮的主人，否則無法回到地面上。

王者寶劍最異於以往遊戲的特色就是不強調個人英雄主義，這四名勇士得各自闖關，成功之後於第五關中相互團結，使用法術破敵，才能救出公主。

今日特地公開所有的地圖，並標出各寶物隱藏之所在，祝好運！

破壞之後的建設

所有的武器配備和寶物皆藏於山林之中，須破壞之後才能取得。

武器配備

輕功鞋：  增加行走時的速度。

彈簧：可增加跳躍能力，是掉進洞中時能快速逃脫的利器。

盾：勇士們防禦力量增加的所在。

大力丸：取得後，可使所持武器的力量增加2到3倍，亦可連射。

地雷：  埋伏於地底下的迷宮以城牆，在前進時會一下子冒出來阻擋你的去路，使用地雷會出現全部的城牆，以便尋找出路過關。

寶物

  取得這種箭頭，可使四人陣做90°或180°的變化。

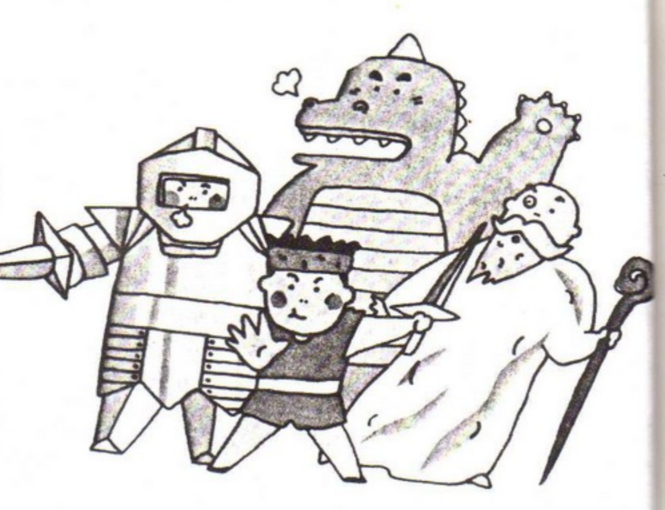
箭頭的指向表示生命點數的增加或減少。看清楚之後再拿取。

貫穿過去、現在和未來的三把劍，是第五關中重要的寶物，若找齊之後，可一舉擊敗大魔怪！





圖所示的四種寶物依序爲卡利巴、托比、巴魯沙和雷傑克所施展的法術，須在前四關中努力收集，方可在四人會合排列成陣的第五關中使用。此外，須四人都具有同一種法術，才能使用之。

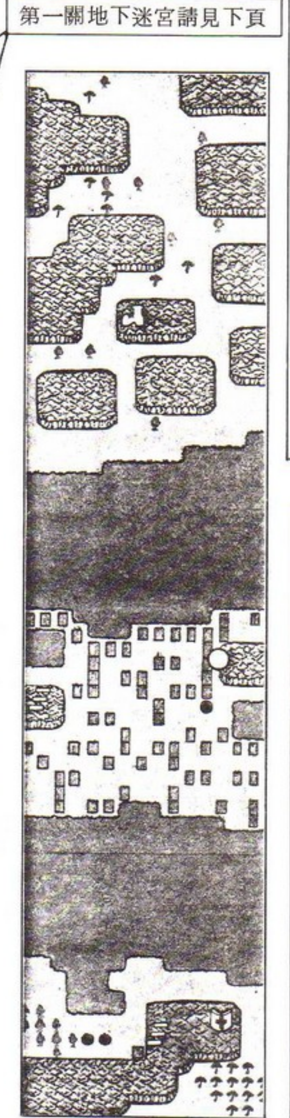






第一關地下迷宮請見下頁



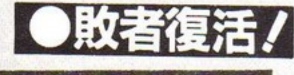


1



記号說明

▲	卡利巴魔法	▲		盾	
	托比魔法			輕功鞋	
	巴魯沙魔法			大力丸	
	雷傑克魔法			城牆	
↑	增加生命點數		⊖	地雷	
↓	減少生命點數		⊗	地穴	
	彈簧			地下入口、出口	





勿在〃GAME OVER〃之後很快地放棄希望而老老實實地從頭開始，一個個慢慢地打下江山。只要在〃GAME OVER〃之後，按下(SELECT)鈕，出現選擇螢幕（如圖）後，再以十字鍵的上下方移動游標進行選擇，再按下Ⓐ鈕，(START)鈕，就可任挑一個你尚不滿意的人物重新開始，以便使其增加更強的力量，直到你滿意爲止，可重覆使用且屢試不爽哦！

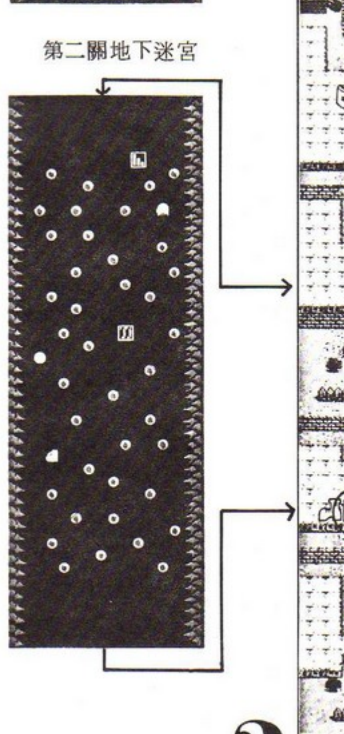




1 第一關地下迷宮

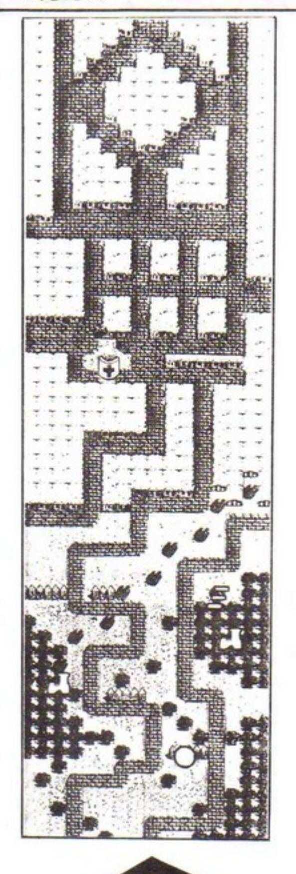


第二關地下迷宮



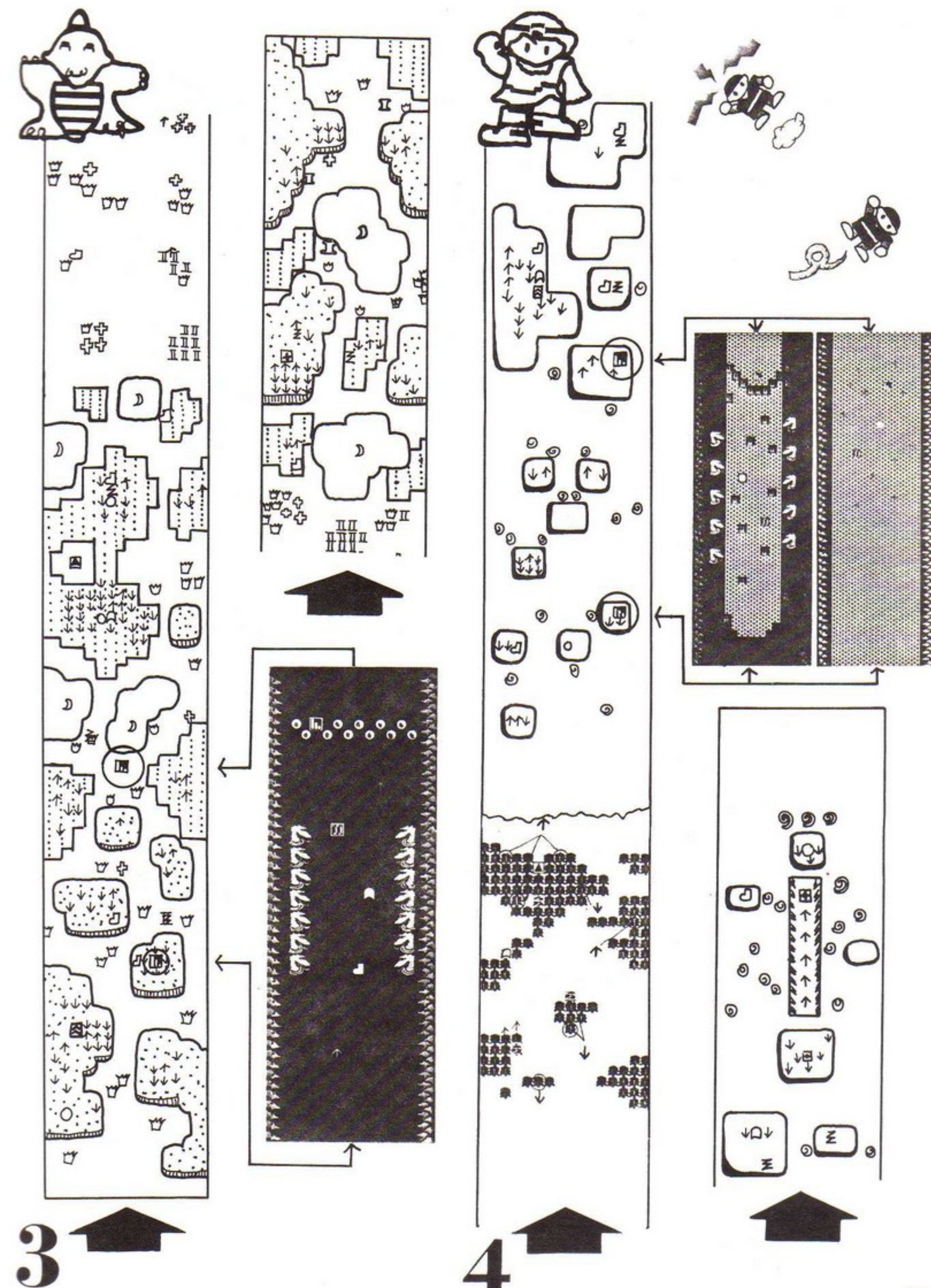


欲達到LEVEL 20 時，須要拿到大力士丸 3 個、盾 3 面、輕功鞋 7 隻和彈簧 7 個。加油！而圖所示的星號，則是你拿取魔法之後才會出現，由左至右分別代表卡利巴魔法、托比魔法、巴魯沙魔法和雷傑克魔法。



2

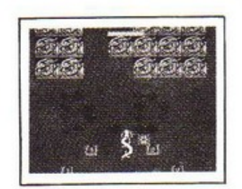



3
4

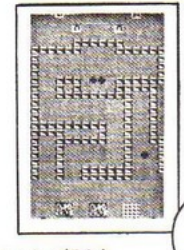


巴魯沙魔法

由獨角獸巴魯沙所帶領的陣形時，可使用的魔法。使用之後可化身成白龍，成爲白龍身的陣形是可衝鋒陷陣的無敵法術。快試試看！



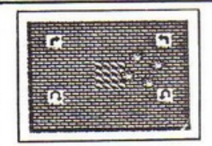




托比魔法

由神偷托比所帶領陣形時，可使用此項魔法。使用之後可使隱藏的迷宮式城牆倒場於地面上，此時就可輕鬆地走過去了。







卡利巴魔法

若禦敵陣形由法師卡利巴所帶領時，可使此項法術。使用之後，可消除畫面上所有敵人，很管用哦！



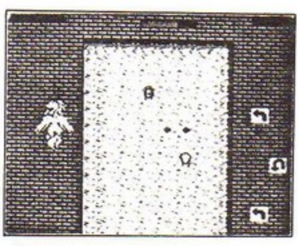




雷傑克魔法

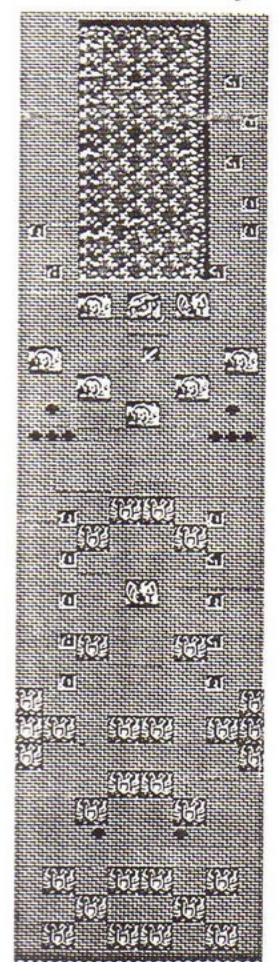
由騎士雷傑克所帶領的陣形時可使用的魔法。使用之後可變身為白飛馬，縱身一飛即可安然渡過浴血池；而且在混亂的火球陣中亦可毫髮無傷的過關，只是無法傷及敵人而已。

/編輯部

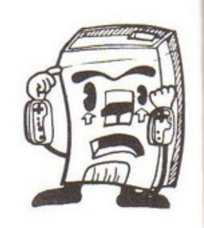












大盜伍右衛門

劫富濟貧的伍右衛門
身負萬衆生靈安危的使命
且看他如何過十三關斬八將達成最後目標



操作方法



十字鍵：決定伍右衞門的移動方向。
Ⓐ鈕：跳躍、賭場的開始鈕、看地圖、購買物品。
Ⓑ鈕：發射武器、賭場的選擇鈕、選擇物品。
(START)鈕：開始或暫停。
(SELECT)鈕：選擇一人或二人進行遊戲。

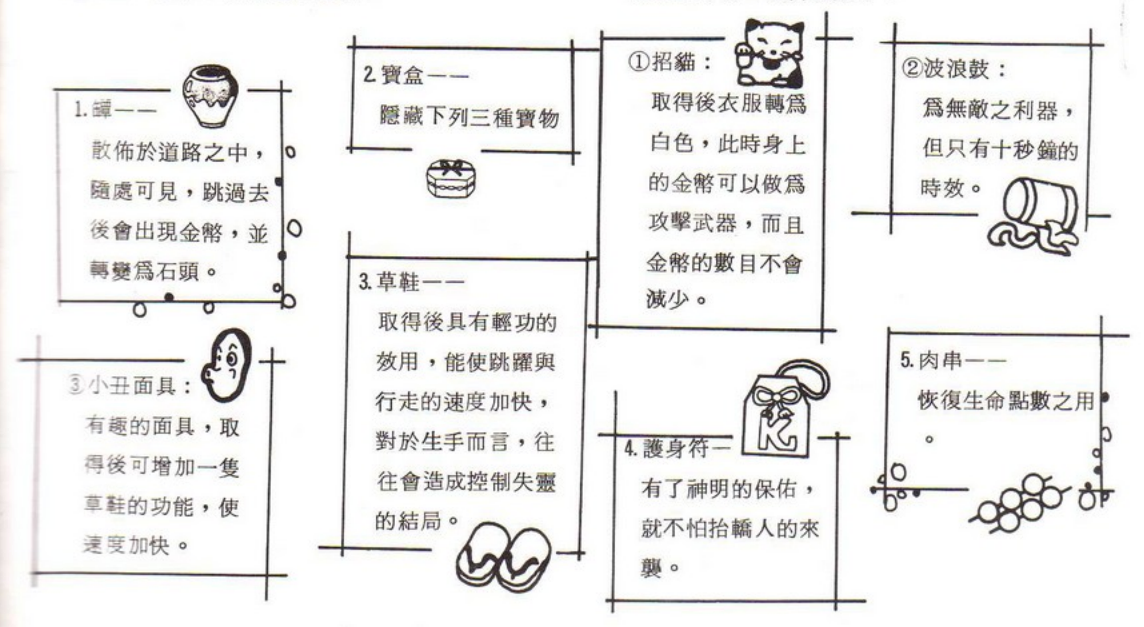
話說在日本江戶時代，暴政橫逆民不聊生，但不知何時起出現了一名專以刼富濟貧的俠盜，人稱「大盜伍右衞門」。他所到之處貧者莫不夾道歡呼，而富者無一不對口袋又得遭殃而傷透腦筋！就這樣，這位日本廖添丁漸漸遠近馳名。

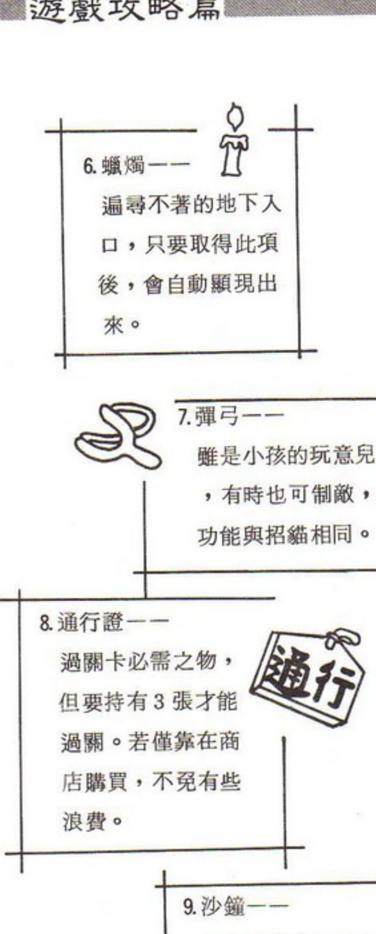
但是，終日刼人錢財總不是個持久的解決方法，於是他念頭一轉：前往城堡內懲治那位殘暴的城主吧！個性耿直的伍右衞門立刻起而行，也不管那遙遠漫長的路途可能會有多艱辛！

消息一傳出，立刻引來各路追殺的人馬，包括限期逮捕的捕快，想分一杯羹的綠林兄弟，見錢眼開的商店老闆夫婦等，不勝枚擧。雖然途中危機四伏，但是富正義感的伍右衞門仍不忘沿途救濟貧者，瞧瞧螢幕上那些撒錢的美麗畫面。

遊戲中伍右衞門所使用的武器是煙斗，而他必須通過 8 個小國才能到達江戶，與城主做面對面的接觸。但是每個小國中，從街到城內又有13道關卡，眞可謂機關重重，不禁令人感歎：俠盜難爲也！

所幸上帝是公平的，祂爲人關上一扇窗時，必定會在某處開另一扇窗。進城堡的途中有許多隱藏的寶物和無人的迷宮，都是可助你過關斬將的利器。此外，若缺少什麼也可到商店購買，因此得設法多賺些錢才行。玆介紹如下：





6. 蠟燭——
遍尋不著的地下入口，只要取得此項後，會自動顯現出來。

7. 彈弓——
雖是小孩的玩意兒，有時也可制敵，功能與招貓相同。

8. 通行證——
過關卡必需之物，但要持有 3 張才能過關。若僅靠在商店購買，不免有些浪費。

9. 沙鐘——
在有時限之下的遊戲中，常因時間不夠用而早早結束，努力取得此項物品乃不二法門。

10. 盔甲——
顧名思義，可保護身體免於受傷之用，能抵擋一次敵人的攻擊，與煙斗並肩作戰吧！



11. 玉璽——
歷任皇帝的印章，自然能保護你。



12. 斗笠——
斗大的日頭，挺曬人的！買斗笠戴，還可避免從天而降的鳥蛋傷害。

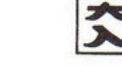


13. 頭盔——
戴上頭盔後，竟流露出幾分英武之氣，不錯！又可免於稻草、岩石的亂扔。



14. 烏龍麪——
休息一下，來碗熱騰騰的烏龍麪吧！是家鄉的口味。又可恢復生命點數。與肉串同。

15. 便當——
中午休息時間，吃吃午飯，當生命力消失後，可補齊人數。



16. 御袋——
哇！這個厲害，可增加人數一人。



17. 千兩箱——
一口氣可增加 200 兩金幣擴充財源，可大搖大擺到商店買東西。



18. 卷軸——
能增加生命點數的利器，如果不拿的話，後幾關會很辛苦！



19. 地圖——
取得後，按Ⓐ鈕，可見到地下迷宮的地圖，地圖上清楚的標出千兩箱與通行證的位置，很管用哦！但其餘的隱藏物品須自己找尋。

以上3～15項寶物可於商店中購得。



重要敵人簡介

遊戲中所出現的敵人過於繁多，僅列出較難對付的數名高手，為您一一解說。



1.捕快：

手持御用提灯，一付契而不捨的負責樣。他一路緊追不捨，隨時都可能出現攻擊你，提高警覺了！



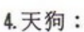
2.小偷萬吉：

「大水冲倒龍王廟，自家人不識自家人」，竟然敢太歲頭上動土，提防小手！



3.山嵐十兵衞：

一臉大鬍子，手持大刀，面露兇惡之相地向你衝過來……。是個不好對付的山賊。

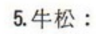


4.天狗：



長長的鼻子，挺好玩的，但他會在天空上來回奔跑，並手持樹葉為利器，小心遭了他的暗算。





5.牛松：

獨眼，頭戴斗笠，身穿斗篷，是個標準的流浪者，出沒於森林之中，他只是想向你要點生活費花花罷了！



6.老闆夫婦：

一付笑臉迎人的老實相，如果沒錢想賒帳，會立刻拉下臉來，「門兒都沒有」！



7.骰子阿龍：

這傢伙是個賭場老千，滑頭得很，不斷算計你荷包中的錢財，少惹他為妙！



8.轎夫：

路途遙遠，乘轎子走一段路享享福吧！嘿！這可千萬使不得啊！因為坐上轎子之後，就得重頭開始。



9.紅鬼：

手持狼牙棒，壯碩無比，一付要吃你的樣子，是個難纏的敵手謹慎應付。



10.五月雲太郎：

身配長刀，冷靜無比，是個冷面殺手，當他向你緩緩走來時，又免不了一場戰鬥。



第一關——街

大步朝向第一站——肥後國出發，沿途風光明媚，街上也很熱鬧，地上擺了許多罈子，跳跳看很好玩！哇噻！竟然出現了金幣！你也來試試看。不要太拘束，隨意四處走走，或許會有意想不到的發現呢！只是這條街實在太熱鬧了，使我都忘了自己的任務！繼續向前進，這一關並不太難，沒有什麼較强的敵人，該取得的寶物趕緊去拿，也別忘了到地下迷宮走走，取得千兩箱，可增加200兩金幣，挺刺激的！喔？時間快到了，我得走了。

肥後国

壽司
1000點

開始

波浪鼓
無敵

雜貨店

雜貨店

飯店

壽司
1000點

麻糬
5000點

地下迷宮



冰淇淋
5000 點

蠟燭店

雜貨店

賭場

旅館

冰淇淋
5000 點

糯糬
5000 點

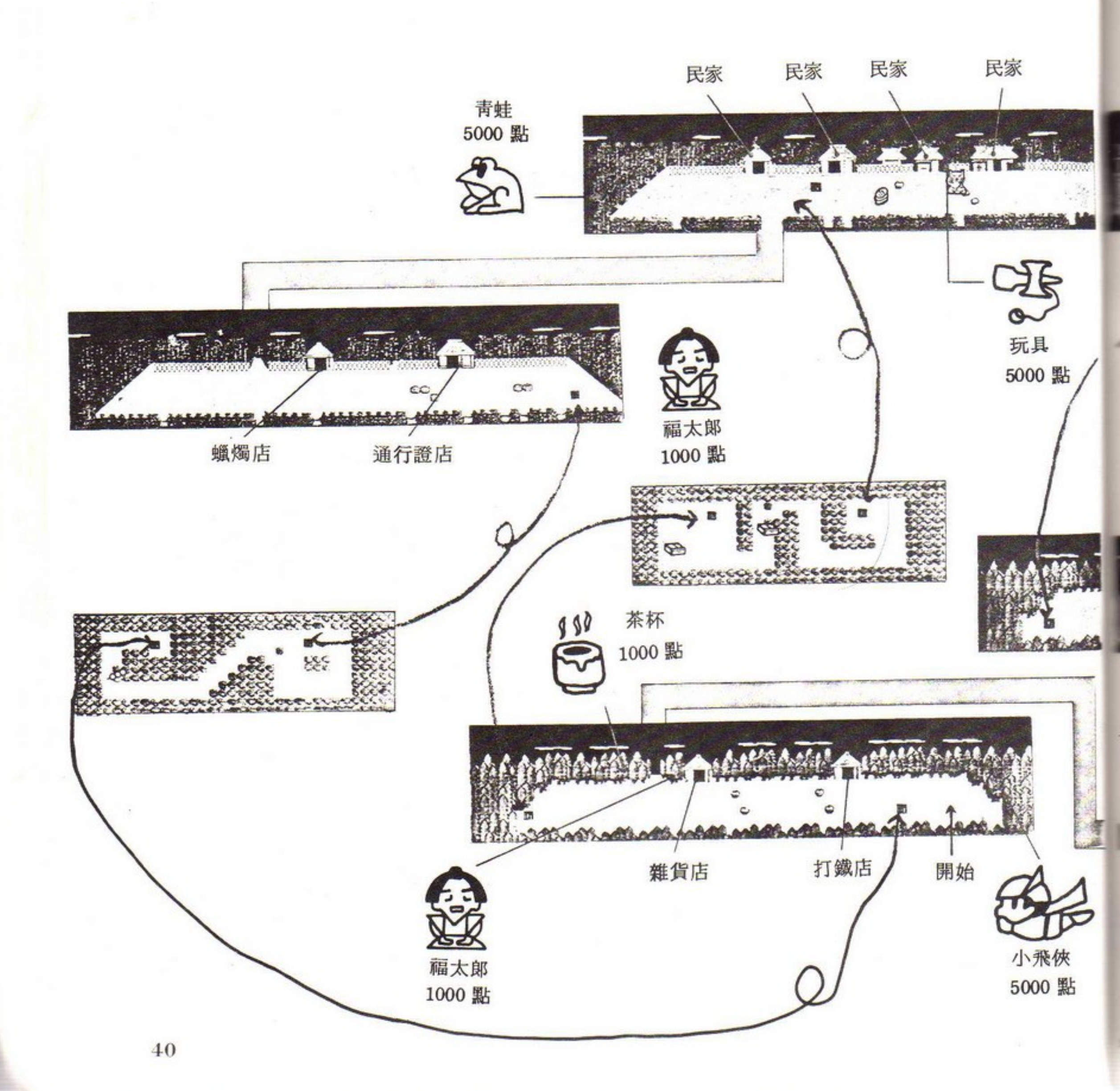
壽司
1000 點

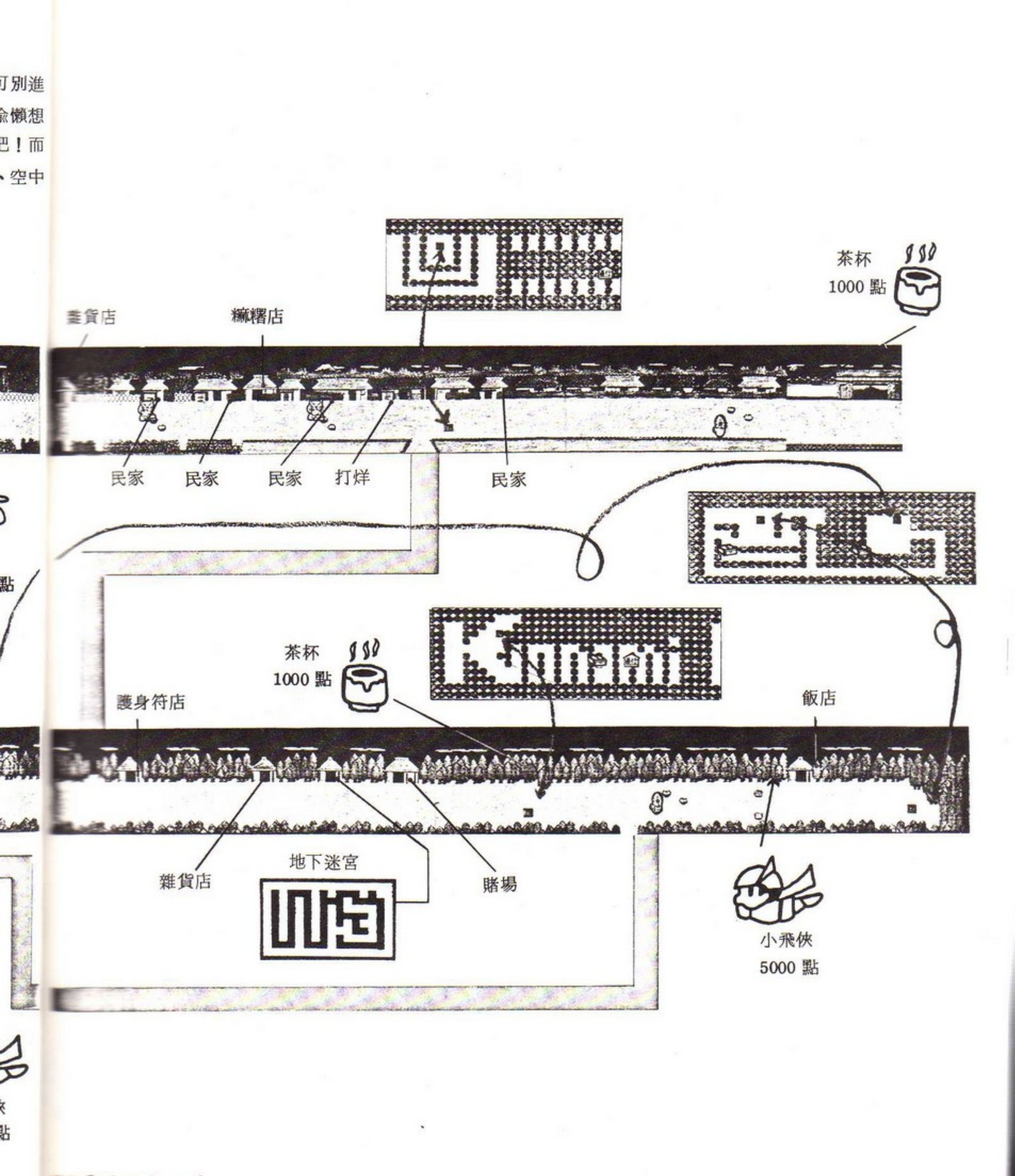
波浪鼓
無敵

第二關——村

到了村莊，民房、商店也多了起來，若缺少些什麼就到商店去購買，只是店家是個見錢眼開的傢伙，還會抬高物價呢！敵人漸漸出現，有一點困難，告訴你一個小技巧：敵人攻擊你時，趕緊躲到店裏去，就可免掉一劫。

這一關的地圖較廣，地下迷宮也較複雜，可別進得去出不來哦！小心方位的所在。此外，別偷懶想乘轎子，那會使你重頭開始，知道嚴重性了吧！而捕快，滾動的米包、浪人牛松、田裏的農夫、空中的鳥，都得小心應付，危機四伏呢！





雜貨店
麻糬店
茶杯
1000 點
民家
民家
民家
打烊
民家
茶杯
1000 點
護身符店
飯店
雜貨店
地下迷宮
賭場
小飛俠
5000 點

第三關——山

與村莊不同，此關的道路只有一條所以不會迷路，只是一不小心就有掉下懸崖的危險。山區中店鋪也少，所以地下迷宮內的通行證一定要取得哦，否則後果堪慮！

此關中自然又增加不少敵人，持樹葉的天狗、帶大刀的山賊、橫衝直撞的山豬等，雖然面對強悍的敵手，但千萬不可操之過急，會有反效果，沈著應戰吧！


危險，上有落石。

天狗出現了，小心！

地下迷宮

賭場

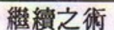
旅館

開始

箭
5000 點

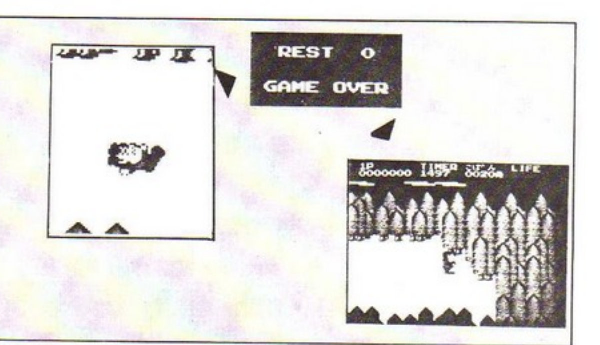
葫蘆
1000 點

毽子
5000 點



繼續之術

大盜雖然可恨該死，但是玩遊戲時還是命愈長愈好，因此繼續之術是不能不知道，只要同時按下控制器Ⅰ的 (START)、Ⓐ、Ⓑ鈕，就能從結束的畫面重新開始，但是沒有任何寶物、黃金也只有一半而已，加油吧！



貍
1000 點

箭
5000 點

雜貨店

葫蘆
1000 點

雜貨店

毽子
5000 點

貍
1000 點

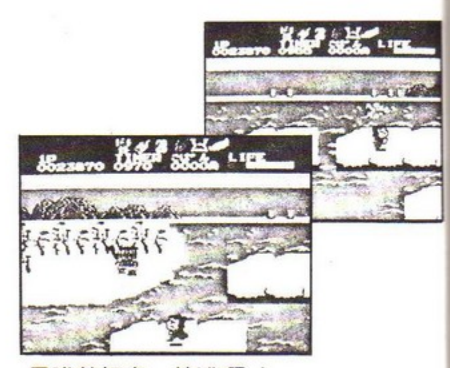


第四關——海

面對廣大的海洋，心情眞是暢快極了！可是，相對的陸地的面積也減少了很多，這對不會游泳的伍右衞門而言，行動起來稍嫌困難了點。而且沿路上連一家商店也沒有，無處能買通行證只好用撿的了。

在跳躍海洋之時，一定要特別小心海裏的生物，搞不好會跳上來咬你一口。此外，會讓你命喪黃泉的強敵紅鬼又出現了！，青面獠牙怪可怕的。雖離江戶還很遠，奮戰吧！ ◨

／余麗婷



是強敵紅鬼，快逃啊！

開始

鼓
5000 點

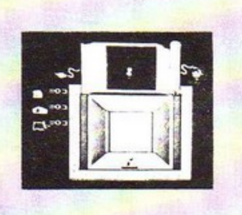
風鈴
1000 點

摩艾
1000 點

風鈴
1000 點

十三道關卡	街	村	山	海	街	官邸	田	山	村	海	街	城牆	城內

行徑路線：肥後國 ➡ 出雲國 ➡ 備前國 ➡ 攝津國 ➡ 近江國 ➡ 尾張國 ➡ 信濃國 ➡ 江戶



地下迷宮可不是隨便就能進去，得要先有錢才行！進入屋內後，老板會詢問你是否願意進入，回答願意，再付上金額。第一關爲五十兩，以後依序增加，愈到後頭幾關，愈貴得令人咋舌呢！

小飛俠
5000 點

小飛俠
5000 點

地下迷宮

小飛俠
5000 點

波浪鼓
無敵

摩艾
1000 點

本期因限於篇幅，故只刊出前四關之地圖。



今朝開路過關卡



條條大路通羅馬

達納智慧奪天書



或許你正期待著「所羅門之鑰」完全攻略篇的出現？但是，親愛的讀者，您若抱著這樣的觀念來玩「所羅門之鑰」，筆者勸你早日死了這條心吧！當你要趕一場國父紀念館的表演晚會時，你可以分別從位於忠孝東路、光復南路、逸仙路和仁愛路上的入口進入，都可以到達目的地。同樣的，具有條條大路通羅馬特色的「所羅門之鑰」，硬是要將它套上一個完全攻略的枷鎖，不異規定親愛的讀者您非得從某一個入口進入不可，眞是麻煩透了！無形中也喪失此遊戲的自由性。

此外，若是你一心只想過關，根本不在乎所拿取的寶物能得多少分數，亦不想多殺幾名惡靈或多救幾位精靈也無所謂，您只要想盡法子拿取鑰匙，然後進入門內過關而去。

本遊戲中所謂的敵人——惡靈們，並不如魔界村中的惡魔們般面目猙獰、武藝高強、難纏無比，反而笨得有些可愛，除了上下左右移動之外，只是偶而會吐出火球來嚇嚇你而已（小心火燒屁股！），遇到石塊有時也只有掉頭的份，根本不必擔心牠會回頭來咬你一口！但若要兔掉牠們的糾纏，可利用火球攻擊，或是使用換石術使其跌至地面而亡。不過閣下還是不能掉以輕心，因爲眞正厲害的是那些來回不停旋轉的火球，它是會要你的命哦！巧妙的利用換石術，動動你聰明的腦袋吧！

雖然如此，對於那些可助你順利過關但又隱藏於各石塊中的寶物，你總不能一屑不顧吧！將其各功用說明如下：

1. 鈴噹——

可在畫面上見到，一取得之後，會自門內出現小精靈來迎接你。與之相會，若相會精靈的人數累積至十個，可增加德納的人數一人。

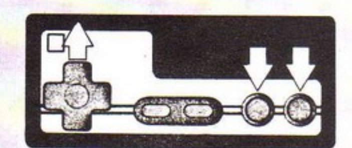
2. 火球之瓶——

藏於石塊之中，取得後可產生火球，並貯存在螢幕右上角的卷軸內，可殺死怪獸，但無法通過石頭，又可分爲青色和橙色；青色瓶所產生的火球較小，威力只夠殺死一隻惡靈；橙色瓶所產生的是超級火球，威力足夠將封閉範圍內的惡靈一次解決，非常管用。所以無論是大小火球，先敲敲每塊石頭，或許會有意想不到的收穫！

秘訣——繼續之法

你知道「所羅門之鑰」的繼續方法嗎？簡單得很，告訴你也無妨，當螢幕上出現“ GAME OVER ”字樣時，同時按下控制器 I 的十字鍵的上方和Ⓐ、Ⓑ鈕，就可從你辛苦所闖到的關卡開始而不必又從第一關開始了。但此方法只到第 41 關有效，第 42 關以後使用都只能從第 41關開始，請特別注意。

此外，使用此方法之後，只能使人數又增爲三人，而所擁有之火球和寶物却無法重新使用，因此造成前進的困難，不得不謹愼！





7 8 9 10 11 12

3.卷軸——

用以貯存火球，見畫面右上角。取得之後可增加1個火球貯存的空間，空間愈大則右上角卷軸的長度愈長，可容納更多的火球。

4.五彩瓶——

爲一增強火力之瓶。取得後，會令卷軸內所貯存的火球中最靠左者變爲超級火球，可殺惡靈無數。當火球所剩無幾時，是項有力的武器。

5.生命沙漏——

本遊戲最大特色之一便是具有時間性。如果你的動作不夠迅速，將會時常見到" TIME OVER "，眞令人有撞牆的衝動。但是若拿到生命沙漏，就可將時間延長，眞是樂歪了！生命沙漏又可分爲紅色和藍色兩種；紅色可將時間延長至原先値的半數；藍色則可等於遊戲一開始時的設定値。非常管用哦！

6.天一神水——

隱藏於石頭中的黃色瓶，使用後可以使畫面上所有的怪物於一瞬間消失掉，變成可增加分數的錢袋。但是一下子敵人又出現了，所以動作要快。

7.水晶花——

作用爲可延長火球飛行的距離，是項了不起的寶物。亦可分爲藍色和紅色：前者可延長半個石塊的長度；後者可延長2個石塊的長度，可攻擊較遠處的惡靈。

8.生命之藥——

是灰色的藥水，又可分爲半瓶裝和整瓶裝：前者取得後，時間立刻減半，但得分以兩倍增加；後者則以五倍的方式增減，所以拿取此項寶物時，須先估計所剩餘的時間能否安然過關，最好不要拿取。

9.E瓶——

瓶上有E標誌，取得之後，德納的人數可增加一人，並奏出輕快的音樂爲您慶賀。

10.珠寶——

根據形狀和顏色的不同共可分爲4種，拿取之後只是可增加分數而已。

11.錢幣——

有金幣、銀幣兩種，與前者同，也只是增加分數而已。

12.錢袋——

黃金翼的跳關功能

黃金翼是一項隱藏的寶物，取得後可直接跳進過5關，但只出現在特定的關數中，如在第7關的右上角，原本空無一物，使用換石術造一石塊，再將其摧毀，黃金翼就出現了。如能繼續順利的通過此關，可直接跳到第13關。（如圖）。

此外，在第15關的右下角、第23關的門下方及第31 關的右下角都有黃金翼哦！慢慢尋找吧!!





根據袋子的顏色和袋上所印的數字Ⅰ、Ⅱ、Ⅴ不同而有不同的得分。

知道了各種寶物的功能之後，你就可安心的步向地下迷宮的入口，德納出發了!!

筆者特地挑選了幾個較難的關卡爲您作一重點提示：

關卡七——

沿著石塊邊緣前進的閃光球是你最大的致命傷。可在前一回中拿取一個超級火球，將其置於卷軸的最左方，再製造一封閉的空間（儘可能容納所有的閃光球），可一次將閃光球除去，此時你的行動可就自由多了。別忘了到右上角拿取可以跳關的黃金翼哦！

關卡十三——

巧妙地運用黃色瓶的天一神水，將怪物變成錢袋，再往右上走，趁鬍鵡形的大力士不注意時拿取鑰匙。在走入門之前，一定要拿取門上的沙漏。

關卡十九——

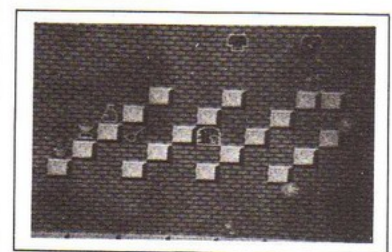
要拿取鑰匙是件輕而易舉的事，至於想要安全的進入門內却傷透腦筋！最重要的是造石塊阻擋滾動而來的閃光球，再拿取黃色瓶的天一神水將敵人變成錢袋，快速往門的方向飛奔即可。

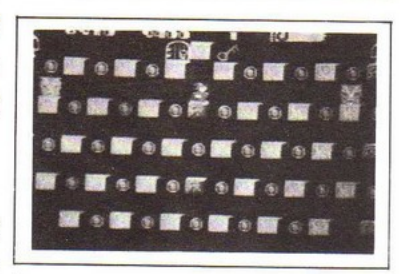
關卡三十——

從左右兩面魔鏡中不斷出現的魔鬼頭要特別注意，利用無法摧毀的白石塊上的安全地帶，選擇適當的時機衝過去就成了。

關卡三十三——

讓沿著石塊邊緣前進的閃光球跑出來是件極危險的事！但又必須通

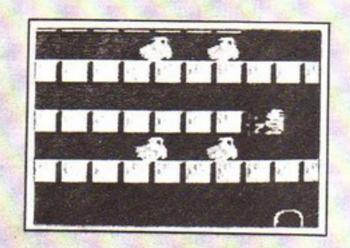




(上)關卡十九
(下)關卡三十

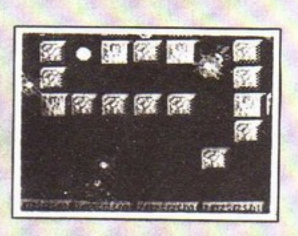
空中停留

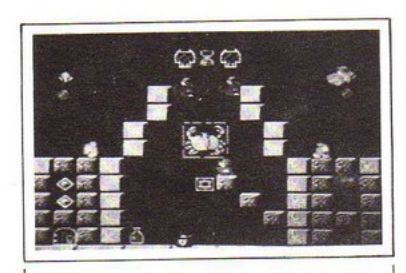
德納通常不會在空中停留，但若不愼落到敵人上方或無法以跳的方式避開惡靈時，可藉著連續不斷按Ⓐ鈕而使他在空中暫時停止。

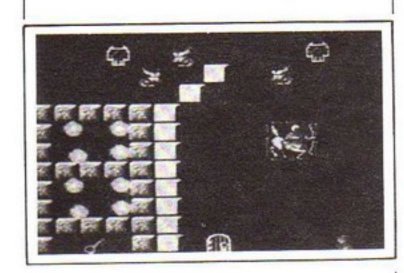


火球

沿著石頭邊緣滾動的火球快撞上你時，可以用換石術撤消火球下方的石頭，失去依靠的火球會從德納的頭上通過，而絲毫不傷到德納。試試看！







(上)關卡十三
(下)關卡三十三

過它們才拿得到鑰匙，此時有技巧地把閃光球所在的空間縮小才是上策！

關卡三十七——

螢幕左邊一整排的怪頭不斷吐出火球來，怪可怕的！秘訣是不斷往上左右來回的造石塊，適時的往右上方走即可。

關卡三十八——

爲了拿取鑰匙，最好由下方往邊緣繞到上方成功的機率較大。但要小心火焰，它不會因爲下方的石頭消失而熄滅，須利用換石術使其變小。尙須謹愼選擇踏脚石的位置。

※至於第41關以後著實難上加難，筆者尚未研究出一梗概來；親愛的讀者，若您已鑽研出破解方法，歡迎您來函告知，不勝感激！

/汪淑玲



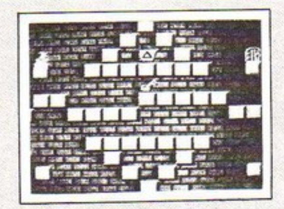


圖1. 空間咒文房間

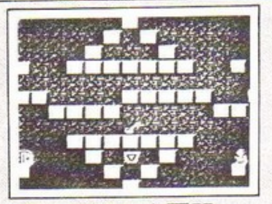


圖2. 時間咒文房間



圖3. 星座圖案

秘訣——隱藏的房間㈠

剛接觸此遊戲的玩者常常匆忙於取得鑰匙，趕緊過關之中，或許不曾注意到星座圖案的存在。這個只出現在以 4 爲倍數的關卡中的圖案，或以顯現或以隱藏的方式出現，拿取之後，會出現意想不到的畫面。在此畫面中亦有敵人和寶物，若不幸喪生過不了關，亦無大礙，畫面會直接進入下一關，只是多了得分的機會，但人數也會減少一人。

——隱藏的房間㈡

在此衆多的隱藏房間中，尙有兩個非常重要的地方——時間咒文和空間咒文房間（圖 1 、 2 ）——具有可改變遊戲結束情況的功能。但須先取得 4 枚隱藏於石中的星座圖案（圖 3 ），上述二者就會直接出現。房間中亦有許多隱藏的魔法，至今仍無人能解，試試看，或許你就是這位名人！

有情人終成眷屬——
國王密使Ⅱ解答篇

首先，請你勿隨意翻看下列解答。否則，玩這個遊戲眞是一點樂趣都沒有！

其次，要向您介紹的是KING'S QUEST Ⅱ的作者群：

設計及編寫：Roberta Williams

遊戲邏輯：Ken Williams, Sol Ackerman, Chris Iden

程式：Jeff Stephenson, Chris Iden

背景：Doug MacNeill

動畫：Mark Crowe

音樂：Al Lowe

暗示集作者：Al Lowe

最後要強調的一點，也是這個遊戲的最大特色：KING'S QUEST 系列融合了許多流傳甚廣的童話故事。例如：小紅帽、吸血鬼、阿拉丁神燈等，若熟悉這些童話，將有助於您順利通過這段旅程。

一般問題

A_1：從遊戲一開始時進行。啓動磁片，不要按任何鍵，觀察故事的進行，它會告訴你遊戲的目的。

多"看"（LOOK），或許你能得到一些暗示。仔細觀察放置在四周的物品，並儘可能地將它帶在身上。幾乎每一種物品都有用，不要忽視它，它能在稍後的某些場合中助你解決難題。在遊戲中，你的任務是找尋一位美麗的姑娘來作爲你的新娘，她可能在高塔附近，睜大眼睛仔細瞧！但是，新娘可不是輕易就可得來的，動動腦筋，一定有辦法可以打開層層的魔術門。

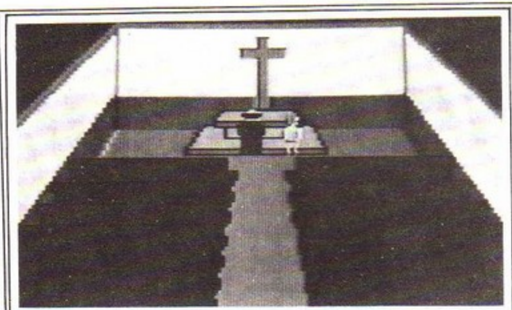
A_2：在某些電腦上，你能打入SLOW（慢）、NORMAL（正常）或FAST（快）來改變遊戲進行的速度。（很可惜，APPLE Ⅱe 沒這項功能，但IBM PC倒有）

A_3：只要打入（LOOK）及物品的名稱就行了。

A_4：沒辦法，而且沒必要。你會需要你找到的任何物品，但物品在使用（USE）之後會自動消失。

A_5：沒有。任何人在冒險遊戲內都會遭遇到許多挫折。這也正是你終能，成功地解決題後，雀躍不已的原因。而你現在的問題是：在你未獲得任何進展時，把遊戲的進展存下來。若你不如此做，你會發現當你犯了不可彌補的錯誤時，你就更無法補救了。一切都得從頭開始！

註：貯存遊戲進度時，你必


須有一片空白磁片，或是一張可當做空白片使用，而其上面的資料已經沒有用途的磁片。然後，照著前述的方法將它做成貯存磁片。

當你有了一片貯存磁片之後，便可在遊戲中的任何時間打入"SAVE GAME"來貯存進度了。其他細節不再重述。（筆者通常在"A"裡面存放最新進度，但同時，也將最新進度存放在其他字母的區域。如此一來，我便能在犯錯時，把以前的進度找回來。）

A₆ ：眞巧！格拉漢王和超人放衣物的地方竟然一樣。

打開第一道魔術門

A：：Kolyma 大陸上

A₁ ：這是一個簡單而完美的騙局。我把它寫在前面，看有沒有人掉入這個陷阱。而且……就是你！你爲什麼要閱讀這些？你根本無法騎上飛翔龜。事實上，在這個遊戲中根本就沒有飛翔龜。另外，當你在海中游泳時，海面上跳出一條大魚，但你也無法騎上它。這只是告訴你，別亂看解答。結果，上當了吧！

（從現在開始，你要保證不再亂看這類問題的答案。即使比這個問題更有條理，範圍更廣的問題也可能是騙局。現在，舉起你的手，重覆我所說的話：我不再亂看問題的解答，我不再……）

A₂ ：沒錯。你在海中只能游一段距離而已。雖然游泳也許不是這個問題的答案。但，你不覺得那條跳躍的大魚很生動嗎？

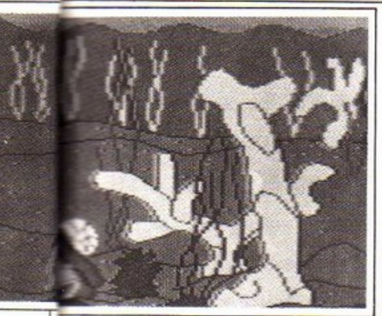
A₃ ·你可能對了，但你想得太過頭了點，現在還沒有必要過去。別擔心，當時機到了，遊戲的某一部份會自行產生變化，讓你渡過毒湖。

A₄ ：總之一句話，這座橋是既破又舊，它只能容許你安全地通過幾次。不過它不會常常倒塌，除非是你通過它的次數太多了，使它負荷不了(罷工！)。事實上，它可以讓你來回通過三次，再外加一次(共七次)。如果它在你通過時倒塌，那你只好從以前貯存的進度中重玩，以期能得到較多的通行次數。（警告：別在橋上徘徊，直接走過去。）

A₅ ：你一定是想到"黑神鍋"去了。等等！在那個遊戲裡也沒有牽豬繩。你爲何閱讀這段？我告訴過你這個遊戲內根本沒有牽豬繩。你又來了！又掉入騙局了！

A₆ ：也許你太急了一點。記住，當你有所進展時，遊戲是會自行改變某些部分的。別操心，當你準備好了之後，它會自動打開的。參閱"打開第二道魔術門"一章內的暗示。

A₇ ：你從教堂偷東西?! 壞主意





(左一)端雞湯給祖母喝
(左二)教堂的僧侶賜你十字架
(中)海神的世界
(右)長夜漫漫路迢迢

！你應該做些普通人在聖殿中常做的事。對！走到祭壇前祈禱（pray）。

A_8：當你看到祖母床上有一隻狼時，迅速離開，待會兒再進去。再度進去時，祖母可能就躺在床上了。

A_9：你不一定要解決這個難題，若你解決了，只是在遊戲的後面會比較方便罷了。注意祖母在生病。小時候當你生病時，你媽媽會餵你吃些什麼？對了，到矮人的火爐上看看！也許能找到一鍋雞湯餵老祖母。

A_{10}：在KING'S QUEST Ⅱ中？我不知道，讓我們打電話給Roberta（設計者）看看……。Roberta也不知道。結果是……辦不到！

A_{11}：呃！眞的生氣了？你確信你眞的要讀這段？這樣做會失去這部份所有的樂趣。好好好…！先找到魔術門，再閱讀門上的銘文。找三叉戟（Trident）。再繼續找美人魚，給她一件寶物，她會召喚海馬出來。騎上海馬，就可到達海神之處。在海神身邊的巨蚌內有一柄金鑰匙。搖動三叉戟（Wave Trident），巨蚌就會打開，拿取金鑰匙，用金鑰匙打開魔術門。

B：海神的王國

A_1：你辦不到的！游泳雖然不是這個問題的正確答案，但我仍然十分喜愛那些飛躍的大魚。

A_2：沒法子！不過，她可能知道誰可以……。但，首先得和美人魚作個朋友，再給她一點點小東西，討她歡心。不，不是晚餐和電影！用一點腦袋！試著給她一項寶物。

A_3：你須要有一些物品才行。一些海神喜愛的東西，或許是一柄三叉戟。

A_4：如果你把三叉戟送給美人魚，使她召喚海馬的話，跳到▲。若你有三叉戟，你可以自行搖動三叉戟（Wave Trident），打開巨蚌。但，在你打開巨蚌之前，千萬不要把三叉戟送給海神。

▲好主意，但很不幸的却是個錯誤的舉動。因爲當你和海神在一起時，除非你有三叉戟，否則你無法得到任何東西。

C：在Kolyma附近所能遇到的人物

(1)小紅帽

A：如果你和她進一步交談，她會告訴你她所遭遇的難題。她正在找尋一籃美味的食物，而這籃食物就在祖母家附近的信箱裡。

(2)美人魚

A：不要太靠近美人魚，她會害羞！不過，試著給她一點東西，也許……一件財寶（賄賂常常十分有效）能打動她的心。

(3)善良仙女

A_1：今日大概是你的幸運日。別高興得太早，也許不是呢！但是，如果你靠近她些，她會在你身上灑下一

層魔法（短時效），保護你不受到"邪惡人物"的傷害。

A₂：很顯然的，湖水並不屬於"邪惡人物"。但是，仙女的魔法只能保護你不受Hagatha女巫、邪惡魔法師、和小矮人的傷害。你還是無法游過毒湖。

A₃：最簡單的方法就是遠離他們，或者走到螢幕的邊緣。一旦他們接近你，就走到另一個畫面，或躲在樹木或灌木之後，即可脫身。

(4) Hagatha女巫：

A₁：遠離她！有時候，明顯的答案就是正確的答案。雖然善良仙女的法術可以保護你，但也只有在她的洞穴外才有效。

A₂：常常進入她的洞穴內，直到你發覺她不在洞內爲止，此時就可以拿取鳥籠了。

(5)小矮人

A₁：每當你允許矮人靠近你身邊時，他就會偷走你身上的一件寶物。不過，你可放心，善良仙女的法術可以保護你不受到他的侵害，而他（小矮人）所拿走的每一件東西都有可能再度找回來。告訴你一個秘密：他通常把戰利品放在家裡。查查箱子，或許能找到些東西。

A₂：打電話到Sierra，告訴他們你是怎麼辦到的，騙人！那根本不可能嘛！

A₃：簡單得很！等到你進入他家，發現他不在的時候。（他的速度太快，簡直無法躲開他！）

(6)魔法師

A₁：善良仙女的法術可以保護你，不受魔法師的傷害。要不然的話，我只能溜之大吉，如果你發現了其他方法，你爲什麼不打電話給我！

A₂：沒有。但他能弄出許多青蛙腿來。

打開第二道魔術門

A₁：是的。而且，你必須再找一柄鑰匙。但記得先閱讀第二道門上的銘文，並且，記住：當你有進展時，遊戲中某部分是會改變的。到時候會有新物品出現，助你打開第二道門。

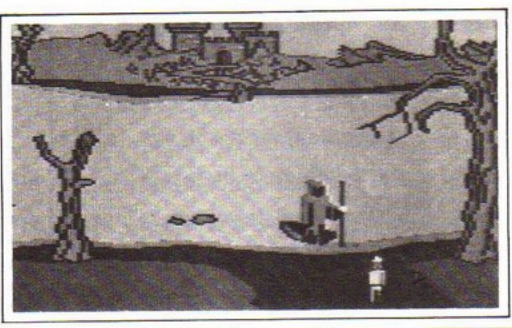
A₂：記住一句名言："當你遇到難題時，別忘了去買東西"。到古物店去，讀完第二道門上的銘文之後，古物店窗口的招牌會變成"Open"，進入古物店。

A₃：和老婦人交談（Talk Old Lady），必要時向她購買一些物品，再給她兩件財寶，她會給你一盞油燈。

A₄：你可以嘗試飛行，但需要一些幫助才行。你讀過"天方夜譚"嗎？何不試試飛毯？事實上，只要擦拭精靈的燈（Polish Lamp），你就可以自由飛翔。

(1)峭壁之上：

(左)看守渡船的鬼魂
(中)擦拭神灯後可自由飛翔
(右一)用神劍殺死巨蛇
(右二)第三道魔術門





A_1：也許你可試試你所得到的劍。你沒有劍？"我希望有……"。再擦拭神燈看看，或許有奇蹟出現。快，使用神劍殺死那條蛇。

A_2：你確信要閱讀這一段？那將喪失這部份遊戲的全部樂趣。好吧！到古物店去，現已開張了。給老婦人兩件寶物，以作爲購買油燈的代價，離開古物店，擦拭油燈。乘坐飛毯（Ride Carpet）到峭壁之上。再摩擦油燈一次，精靈會給你一把神劍。然後，用劍殺死大蛇（Kill Snake），再向右走，進入右方的大山洞內，拿取放在石上的金鑰匙。坐上飛毯返回Kolyma王國，用金鑰匙打開第二道魔術門。

打開第三道魔術門

A_1：記得閱讀第三道門上的銘文。走到毒湖南端，注意，第一次有船出現在湖邊（由穿著罩袍的鬼魂駕駛著）。

A_2：給駕駛的鬼魂一件寶物。

(1)吸血鬼 Count Dracula 的城堡：

A_1：繼續努力，別氣餒！要通過毒荊棘並不是不可能的事。不過，也沒有人說這是件簡單的事！如果你有魔術方糖（Magic Suger Cube）的話，吃下它。它會保護你不受毒荊棘的傷害。

你不記得了嗎？在你把皮製馬具（Leather Bridle）丟給巨蛇之後，巨蛇變成了飛馬。（不！當然不行！你不能先用劍殺掉蛇！）什麼皮製馬具？連這個都忘了？當然是你第三次使用神燈所得到的物品。

A_2：你試過"欺騙或詭計"嗎？穿戴上一層僞裝，他們就不會來煩你了。對，用黑斗篷和紅寶石戒指。就是你從祖母床下找到的兩件寶物（你沒找到嗎？）

A_3：想想看，你在半夜看吸血鬼影片的情節。用一些他不喜歡的東西，試試看？使用你從教堂僧人那裡得到的銀十字架，也許有用。

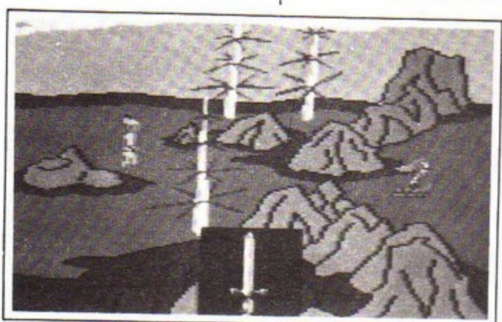
A_4：沒有手電筒。別忘了，Irving Duracell 還沒出生呢！想想家中的蠟燭通常放在什麼地方？找找抽屜，原來在西側高塔的臥室內。

A_5：如果你沒有從Hagatha的火堆中拿一根燃燒的木棍，跳到「＊」去。你從Hagatha的火堆中拿了一根燃燒的木棍?! 怎麼辦到的？這是另一個騙局！你應該爲自己的不守信約而感到慚愧。

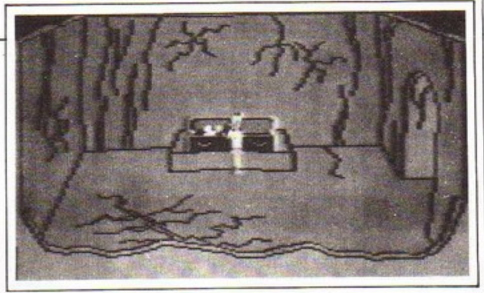
＊：找火源，要找一處你能夠得到的地方才行。試試西側高塔的樓梯上。

A_6：如果棺蓋已經打開了，跳到「＋」處閱讀。打開棺蓋（Open Coffin），等

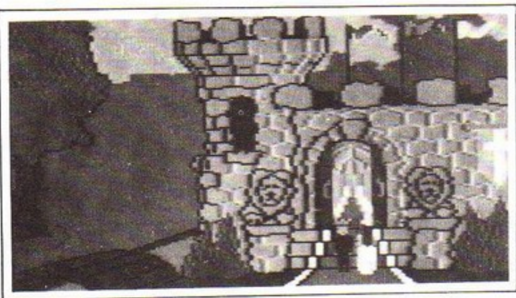








棺材內的金鑰匙



有情人終成眷屬

Dracula 醒來後，給他看一看十字架，他會立即離去。

十：到棺材內，從枕頭下拿取金鑰匙。

A₇ ：你需要有一柄銀鑰匙。而唯一得到銀鑰匙的方法是，當 Dracula 仍在棺內睡覺時，立刻殺死他。然而要殺死 Dracula，你必須要先有棒子（ Stake ）及木槌（ Mallet ）才能辦到！

A₈ ：你確信你要閱讀這段？你又再度放棄了這部份的全部樂趣。到教堂去和僧人一起祈禱（ Pray），告訴他你的名字是 "Graham"，他會給你銀十字架。再到毒湖南方，找一條小船，並給船夫一項寶物，通過毒荊棘。向鬼魂顯示十字架。在城堡西側找到通往臥房的樓梯，從抽屜中拿取蠟燭，下樓時，在火炬上點燃蠟燭，繼續找到 Count Dracula 的棺材。如果 Dracula 攻擊你，給他十字架瞧瞧！看看棺材內枕頭下有什麼東西，拿取金鑰匙，打開第三道魔術門。

在魔法小島上

A₁ ：首先搜尋海灘，撒網（ Throw Net ）。也許你會捕到一些東西。什麼?!你居然會希望第一次撒網就抓到魚？（顯然的，你從來沒有和我一同去釣過魚。）不可思議！試一次，再試一次！

A₂ ：也許你不需要一條魚。但這條魚需要你的幫助，正如你須要它的幫助一樣。或許你可以放它一條生路，把魚丟回海裡（ Throw Fish to Ocean ），如果它想回報你，就接受它的好意吧！騎上那條魚。（ Ride Fish ）

A₃ ：太糟了。試著閱讀前道暗示。

A₄ ：你沒辦法做到的。若你已回到 Daventry，從上一個階段繼續下去。

A₅ ：你需要一種具有強大法力的武器。使用你的神劍殺死獅子，或是餵它一點東西。

A₆ ：這個遊戲尚未完全結束。你必須帶著 Valanice 離開高塔，安全地回到 Daventry。但是她害怕走下石階，想想其他的辦法（利用你的智慧）。把注意力放在護身符上面。那個你在高塔北方找到的東西（沒有嗎？），想 " HOME "。哇！恭賀新婚！

A₇ ：你確信你要閱讀這一部分？這將使這部份的樂趣完全消失。不管你了！在海灘上找一張漁網捕魚，直到你抓到一條魚為止，把魚丟回海洋，騎上魚。進入小島，找到在高塔北方的護身符。用神劍殺死獅子，進入高塔的房間會見你的心上人！握住護身符。想 " HOME "，祝新婚愉快！

所有物品的位置表

打開第一道魔術門

物品	發現地點	使用地點
三叉戟	從起點向北兩個畫面的海灘上	給海神
一籃好食物	祖母屋外的信箱裡	給小紅帽
花束	小紅帽給你的	給美人魚
第一把金鑰匙	海神旁邊的巨蚌內	打開第一道魔術門

打開第二道魔術門

物品	發現地點	使用地點
仙女的法術	仙女給你的，在古物店附近	保護你不受「壞傢伙」的侵害
鳥籠中的夜鶯	Hagatha的洞穴內	給古物店的婦人
神燈	從古物店買到的	在古物店外擦拭神燈
飛毯	神燈內的精靈給的	飛上峭壁頂及飛回Kolyma
神劍	神燈內的精靈給的	殺死巨蛇或獅子
皮製馬具	神燈內的精靈給的	丟給巨蛇，而不殺死它
方糖	和巨蛇或飛馬交談之後得到	防止城堡外毒荆棘的侵害
第二把金鑰匙	峭壁頂的洞穴裡	打開第二道魔術門

打開第三道魔術門

物品	發現地點	使用地點
木槌	破橋西北方的樹洞裡	和棒子一同使用（後述）
棒子	海中大石的東南方	趁Dracula在棺材內睡覺時，用棒子釘死他
雞湯	矮人屋內的火爐上	餵祖母
紅寶石戒指	餵祖母雞湯後，從祖母的床下得到	和黑斗篷一同使用
黑斗篷	餵祖母雞湯後，從祖母的床下得到	穿戴後，可安全通過毒湖及守門的鬼魂

小啓：

「精訊電腦」本期所刊載的各遊戲軟體，精訊資訊公司業已引進的原版磁片有下列幾種，如欲知更詳盡資料者，請逕洽該公司：

1. 恐龍蛋
2. 地球保衞戰
3. 海龍
4. 棋王 2000
5. 戰魔
6. 性格轉換記（男性版、女性版）
7. 入侵者
8. 職業棒球聯盟
9. 國王密使 Ⅱ
10. 冰城傳奇
11. 創世紀 Ⅱ
12. 密西西比河謀殺案
13. 遊戲大師
14. 埃及之沙
15. 幻象製造機

銀十字架	在教堂內祈禱後，僧侶送的	可通過守門的鬼魂 ，以及使Dracula逃之夭夭
蠟燭	城堡臥房的抽屜裡	在地窖內照明用
銀鑰匙	殺死Dracula之後會出現在棺材裡	打開高塔上的櫃子
第三把金鑰匙	在棺材內，Dracula的枕頭下	打開第三道魔術門
在魔島上		
漁網	奇異海灘的北方	在海上捕魚用
黃金魚	用漁網捕捉數次後得到	丟回海中，然後騎著它到小島去
燻肉	Dracula的餐桌上	餵獅子，而不用劍殺它
護身符	高塔的北方	和 Valanice 見面後，握住它，想「HOME」
寶物		
鑽石手鐲	海中大石的南方	（為了獲得最高分數，別使用它們！）
項鍊	祖母家向北兩個畫面	
胸針	教堂南方的石洞內	
耳環	矮人屋內的箱子裡	
頭冠	城堡塔頂的櫃子內	

分　數　欄

得分的方法與地點	分數
打開第一道魔術門之前	
打開祖母屋外的信箱	+1
從信箱內取出籃子	+2
把籃子給小紅帽	+4
在修道院內祈禱	+2
從僧人手中獲得銀十字架	+2
戴上銀十字架	+2
看洞裡的東西（在修道院南方的湖邊）	+1
從洞中拿到胸針	+7
拿到鑽石手鐲	
拿到棒子	
拿到木槌	
拿到三叉戟	
拿到項鍊	
每過一次破木橋（最多七次）	
把花束送給美人魚	
把一件寶物送給美人魚	
騎上海馬	
從海神處得到瓶子及布	
拿到第一把金鑰匙	
打開第一道魔術門	
打開第二道魔術門之前	
打開瓶子取出布塊	
用布蓋住鳥籠	
拿到鳥籠	
到古物店去，以鳥籠交換油燈	
用兩件寶物換取油燈	
擦拭油燈可得到飛毯	
坐上飛毯	
擦拭油燈可得到神劍	
擦拭油燈可得到皮製馬具	
把皮製馬具丟向巨蛇	
和飛馬談話後得到魔術方糖	
拿到第二把金鑰匙	
打開第二道魔術門	
打開第三道魔術門之前	
拿到一鍋雞湯	
被矮人偷走寶物	
從矮人的箱內找回失竊的寶物	
拿取耳環	
拿雞湯餵祖母	

+7
+2
+2
+3
+7
+1
+2
−（得到這項寶物的分數）
+2
+4
+5
+7

+2
+2
+2
+6
−（得到這項寶物的分數）
+2
+4
+2
+2
+5
+2
+5
+7

+2
−（得到這項寶物的分數）
+（得到這項寶物的分數）
+7
+2

找到黑斗篷及戒指	+4
戴上戒指，穿上斗篷	+3
給守船的鬼魂一件寶物	−（得到這項寶物的分數）
吃下方糖	+1
拿到蠟燭	+2
用火炬上的火焰點亮蠟燭	+1
在Dracula的餐桌上拿到燻肉	+2
在棺材內殺死Dracula	+7
拿到銀鑰匙	+2
拿到第三把金鑰匙	+5
打開塔頂內的箱子	+1
拿到頭冠	+7
打開第三道魔術門	+7
在魔島上	+1
拿到漁網	+2
捕到黃金魚	+3
把黃金魚丟回海洋	+1
騎上黃金魚	+3
拿到護身符	+4
拿燻肉餵獅子	+5
進入塔頂內Valanice 的房間	+3
握住護身符，說“ HOME ”	最高總分 185

遊戲之後

注意：只有在你完全解決KING'S QUEST Ⅱ的各種問題，結束遊戲之後，才能翻閱這部分。下面的記述是前面解答篇中所沒有提到，而特別隱藏的部份。

你如何一

Q_1 …使美人魚召喚海馬？

A_1 ：我給她一件寶物（但因此損失了那件寶物所獲得的分數）；或給她一束美麗的花，那是我幫小紅帽取得籃子，所獲得的回報。

Q_2 ：…從海神處取得金鑰匙？

A_2 ：我搖動三叉戟打開巨蚌，然後把它偷了出來；或把海神遺失的三叉戟送還他之後，他會給我金鑰匙。

Q₃ ：…從Hagatha處取得夜鶯？

A₃ ：我趁她不在洞裡的時候，把夜鶯偷了出來；或當Hagatha在洞內時，輕輕的走到籠子旁邊，用布蓋住籠子，然後再趁她不注意的時候，提著籠子，溜出洞外。

Q₄ ：…通過峭壁上的巨蛇？

A₄ ：我用神劍殺死它；或把皮製馬具丟向巨蛇，它會變成飛馬，並送我一塊魔術方糖。

Q₅ ：…如何通過毒湖？

A₅ ：我給看船的鬼魂一件寶物；或穿上Count Dracula的黑斗篷，戴上他的戒指，偽裝成Count Dracula。

Q₆ ：…通過荊棘叢林？

A₆ ：我一步步的走過去；或吃下方糖。

Q₇ ：…通過看守城堡大門的鬼魂？

A₇ ：我穿上黑斗篷及戴上戒指；或戴著銀十字架。

Q₈ ：…停止Dracula的追殺？

A₈ ：我展現銀十字架；或戴著銀十字架，當他一見十字架時，會立刻變成一隻蝙蝠，飛走；或趁他在棺內睡覺時，殺死他。

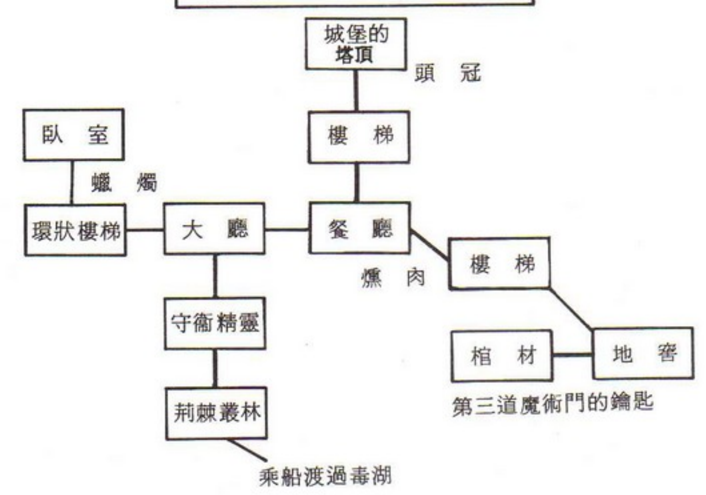
Q₉ ：…進入Valanice's 的房間？

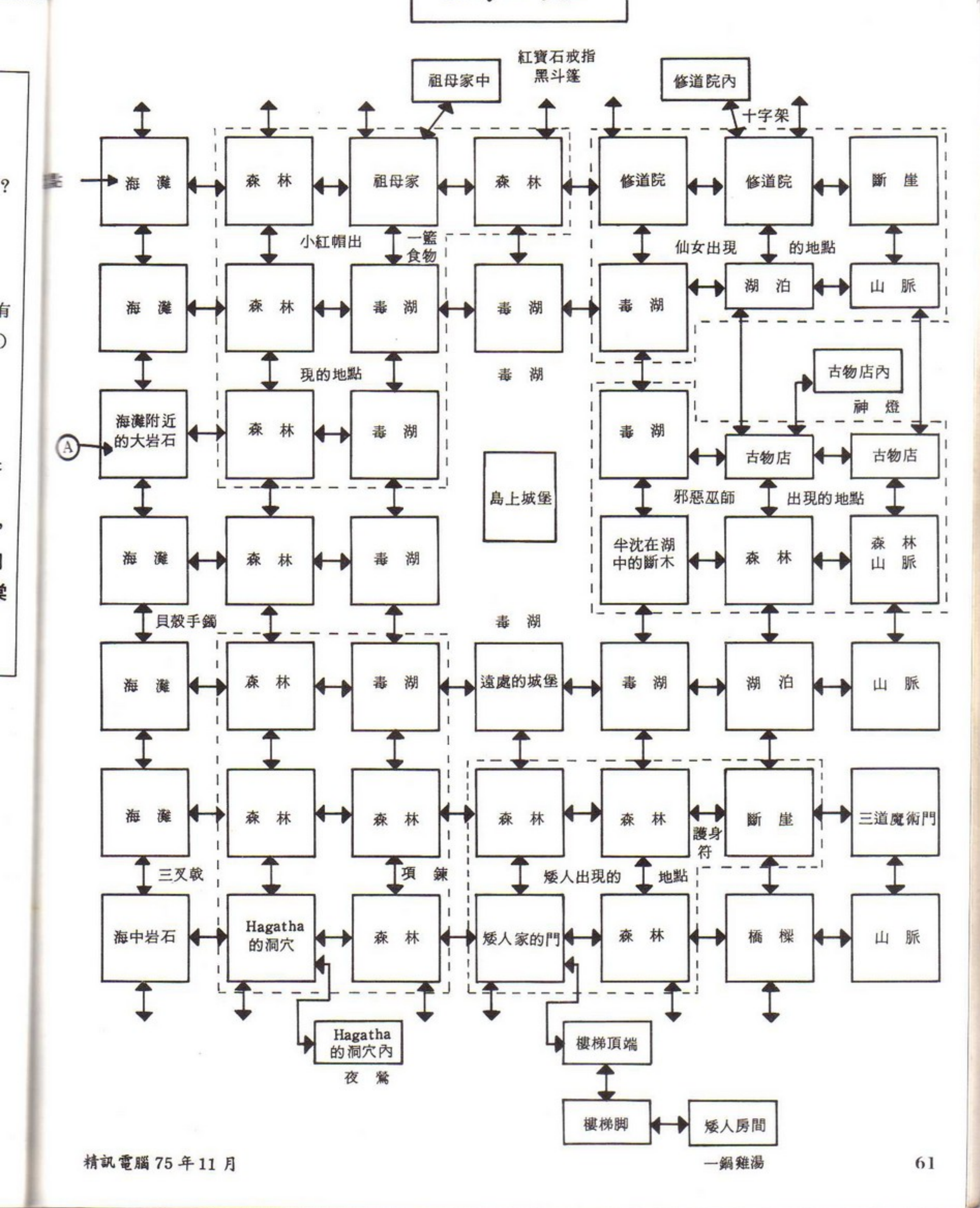
A₉ ：我利用神劍殺死看門的獅子；或利用Darcula桌上的燻肉餵獅子。

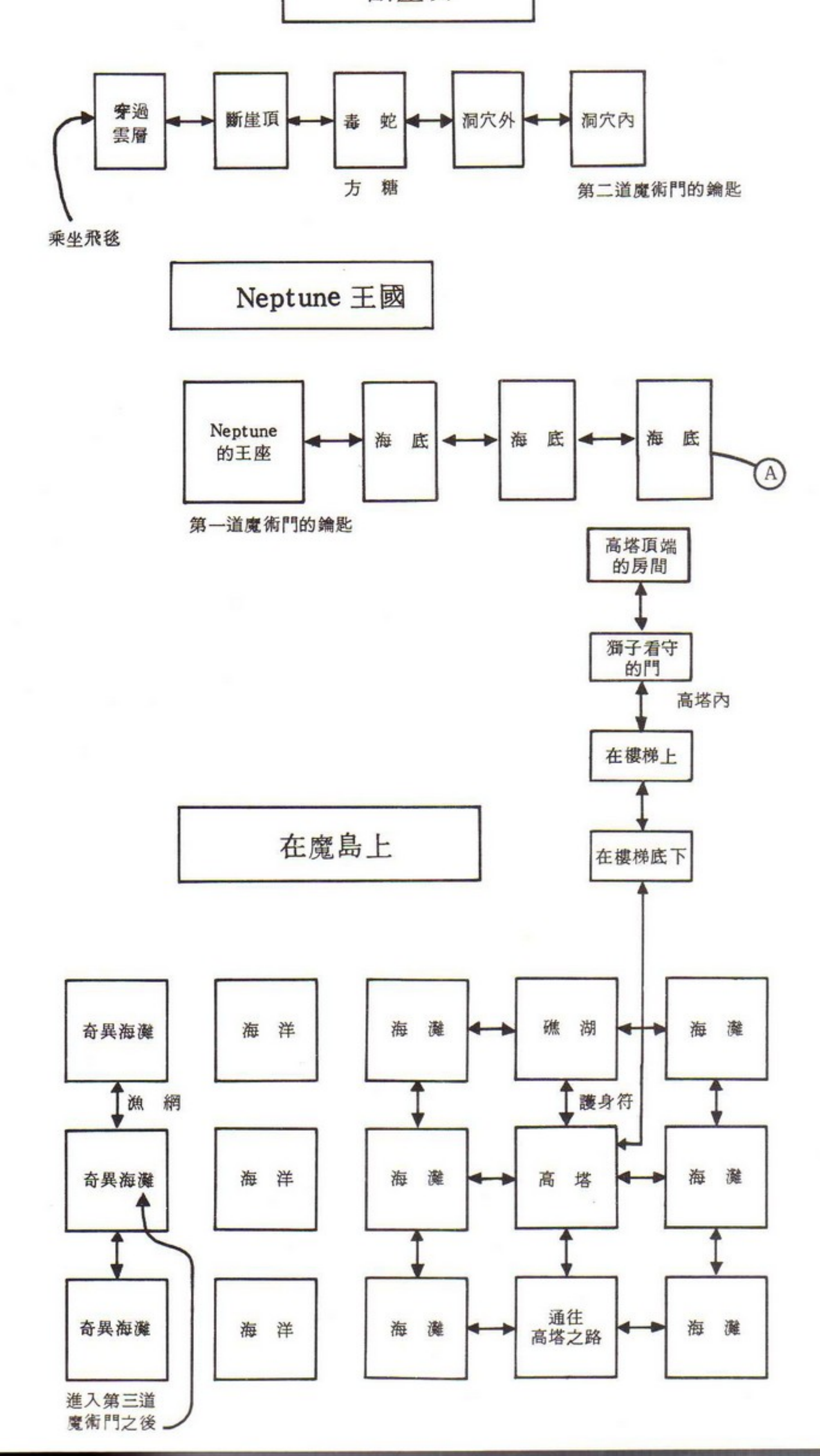
你有沒有試過一

- 讓魔法師抓到你？
- 喝毒湖中的水？
- 在找到三叉戟的地方向東北走，看看叢林內的樹木？
- 和海馬說話？
- 和海神說話？
- 在Hagatha的洞穴裡和她說話？
- 打開夜鶯的鳥籠？
- 把皮製馬具丟給巨蛇？
- 親吻 Hagatha？
- 常常靠近Hagatha的洞穴？（有時會發生一些蠢事，但不多見）
- 讓鬼魂抓住你？
- 在城堡的地窖內吹熄蠟燭？
- 走入奇異海灘的瀑布？
- 問"What is Graham's last name"？
- 問"Who wrote this game"？

／徐政棠




Kolyma 大陸
祖母家中
紅寶石戒指
黑斗篷
修道院內
十字架
海 灘
森 林
祖母家
森 林
修道院
修道院
斷 崖
小紅帽出
一籃
食物
仙女出現
的地點
海 灘
森 林
毒 湖
毒 湖
毒 湖
湖 泊
山 脈
現的地點
毒 湖
古物店內
神 燈
海灘附近
的大岩石
A
森 林
毒 湖
毒 湖
古物店
古物店
島上城堡
邪惡巫師
出現的地點
海 灘
森 林
毒 湖
半沈在湖
中的斷木
森 林
森 林
山 脈
貝殼手鐲
毒 湖
海 灘
森 林
毒 湖
遠處的城堡
毒 湖
湖 泊
山 脈
海 灘
森 林
森 林
森 林
森 林
斷 崖
三道魔術門
護身
符
三叉戟
項 鍊
矮人出現的
地點
海中岩石
Hagatha
的洞穴
森 林
矮人家的門
森 林
橋 樑
山 脈
Hagatha
的洞穴內
夜 鶯
樓梯頂端
樓梯脚
矮人房間



斷崖頂
穿過雲層
斷崖頂
毒　蛇
洞穴外
洞穴內
方　糖
第二道魔術門的鑰匙
乘坐飛毯
Neptune 王國
Neptune 的王座
海　底
海　底
海　底
A
第一道魔術門的鑰匙
高塔頂端的房間
獅子看守的門
高塔內
在樓梯上
在樓梯底下
在魔島上
奇異海灘
海　洋
海　灘
礁　湖
海　灘
漁　網
護身符
奇異海灘
海　洋
海　灘
高　塔
海　灘
奇異海灘
海　洋
海　灘
通往高塔之路
海　灘
進入第三道魔術門之後

吟遊詩人的悲愴神話
歲月血淚交織成的冒險故事
且看你如何解開這謎樣的……



冰城傳奇



一、消滅Mangar the Dark 的艱辛旅程

● Sewers（下水道）：

Sewers的入口在Rakhir Street ，通過守衛Samurai後，有一間名爲Scarlet Bard 的酒吧，是Skara Brae 城中唯一出售葡萄酒（Wine）的地方。Order a drink之後選擇Wine ，老闆會對你說：

"Go down the cellar and pick out a bottle."

接著眼前一黑，便進入了地下。但這一層並非下水道，只是地窖，下水道還須更下一層。此地沒有任何重要訊息，但可在SCSI的法術顯示爲「18 squares North, 7 squares East 」的地方找到往下的梯子。（註：以下所有位置皆以SCSI所見表示。）順著梯子而下就到達Sewers的第一層了。

(1) Sewers Ⅰ：從這裏開始，最好能記下一切謎語般的訊息。在14 North,17East的方位可找到往下的樓梯。（注意：地下城中有些特別的地區，當你一踏上去，眼前一閃，會被傳送到別處，這在日後將極爲重要。）

(2) Sewers Ⅱ：在這一層「4North,3 East」的地方，你會見到：A magic mouth on the wall speaks："Know this, that a man called TARJAN, thought to many to be

insane, had through wizardly powers ……
……" "……… proclaimed himself a god in Skara Brae a hundred years ago. His image is locked in stone until made whole again."

說完之後，魔嘴就消失了。在「11 North, 21 East 」和「21 North, 5 East」的地方有往下的通道。

(3) Sewers Ⅲ：此處有一大片地區是形狀相似的房間，而且其中有些地方會將你移位，隨時用 SCSI 查看你所在的位置，以免走不出去。「0North, 5 East 」的地方有：An inscription on the wall reads："Seek the snare from behind the scenes."
在坐標爲「16 North, 17 East 」的地方，有一道梯子，直通到Mangar 的塔牆內。如果你就此進入，會出現一張魔嘴嘲笑你，然而你仍無法上去。至於要如何才能上去，留待後述。（注意：塔牆由內往外可以穿過，不會將你困在裏面。）

- Catacombs(地下墓穴)：

Skara Brae 城中央有一片廣場，四週都是神殿。其中只有東首的一排是瘋神的神殿，其餘都是醫院。到瘋神的神殿中，和牧師交談，他會問你："Only those who know the name of the mad one are welcome." What will thou say?

吟遊詩人敍述一個悲愴的神話



這個名字就是TARJAN ，下水道的魔嘴曾告訴過你的。（註：以後所有回答問題的時候，都以大寫輸入。但若答案中間有空格，如 STONE GOLEM，空格不可省略。）你答對了，就會出現：

"Speak not the name of the high one so loudly, lest he awaken." the priest says, "Enter the catacombs believer."

(1) Catacombs Ⅰ ：地下墓穴中，某些固定的地方會出現鬼怪或復活死屍，這些固定的怪物通常都成群出現，數目常多達數十隻，甚至到99隻。在「15 North, 16 East」之處有往下的樓梯。

(2) Catacombs Ⅱ：梯子在「8 North, 11East」的位置。小心陷阱！

(3) Catacombs Ⅲ：此層中有一個非常重要的地

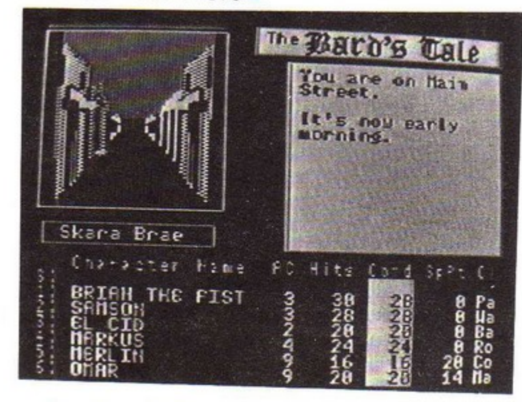
地圖說明：

1. 地圖最左下角的座標是「0 North，0 East 」，往北、往東數值漸增，最右上角的座標爲「21 North，21 East」。本文中所列之座標皆如此表示。
2. 地圖上三角形的地方是樓梯，長形空格爲門，有些空格單面爲門，另一面爲牆，仔細查看地圖，便可知其差異。用法術方能顯現的暗門在地圖上不標示。
3. 地圖上不標示地門和幻之眼。

方被封閉，完全無法用法術到達。先到坐標「ONorth , 21 East 」，此時會被傳送到「10 North , 7 East 」，再由「 10 North , 7 East 」走到「 21 North , 15 East 」，又會被傳送到「 13 North , 17 East 」，此去只有一條路到「 19 North , 20 East 」。上路前先解除你的魔法，接著吹熄火把，然後再補上幾個陷阱。最後到了「 19 North , 20 East 」之後，你的眼前出現了可怕的東西：Before you lies the ancient burial chamber of king Aildrek , now a creature of darkness. " Now , mortal man , I will drink of your souls , " he hisses. 不要輕視牠可以吸取你的經驗，一次最多可達二十萬點，如果沒有把握，最好用法術解決牠。萬一不幸經驗被吸走了，到醫院去時只能救回一級，所以應先到檢閱廳升級，除非不能升級，否則不要到醫院。因爲醫院會將你恢復到原來被吸取前的等級，而將所有超過的經驗去掉。

這麼辛苦得到的戰利品是一枚神秘的眼睛（ Eye ），這項特別物品不能攻擊，不能防禦，甚至會召來怪物攻擊你。不過別看它値錢就把它給賣了，它可是你消滅Mangar 的關鍵。這點容後再述。你可以由「 20 North , 19 East 」處傳送回原來由第二層下來時的梯子，或以法術離開。

Skara Brae中的街道

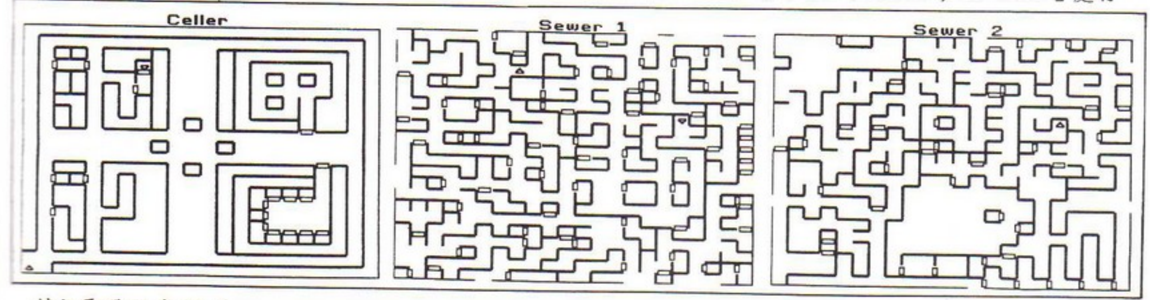


• Castle （城堡）：

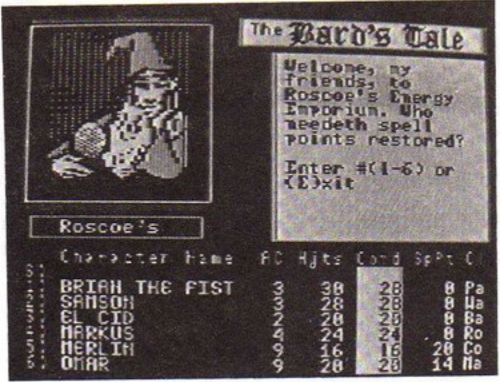
打敗 Golem 和Grey Dragon之後，便可進入城堡。

(1)Castle Ⅰ：進去後有一條長廊通往雄偉的大殿，大殿的東西方各有兩扇門，門口皆有Golem看守。由東北方的門進入，到裏面後往南走，在「 2 North , 21 East」的位置，有一隻巨大的雙頭龍， Jabberwack ，是個極爲强勁的敵人。如果你的隊員生命點數尙不到 100 或只在 100 左右，很可能一回合就全軍覆沒。消滅牠之後往南，在「 0 North , 19 East 」的地方可以找到一把珍貴的水晶劍（ Crystal Sword），雖然出售並不很値錢却是一件好武器，可以擊敗其他武器所不能打倒的可怕敵人。往上的梯子在「 19 North , 0 East 」，須施法破牆才能到達。

(2)Castle Ⅱ：在「 0 North , 19 East 」處有



在Roscoe的能量中心內補充法術點數



一張神秘的魔嘴，會問過路的人一個謎語：

" Past warscapes fought by men long dead , and treasures lost on bloodied fields , the one god lifts his thorn-crowned head , and lays a strength on friendly…… "

答案是 SHIELDS ，答對了，你便會得到一面魔盾（ Ybarra's Shield ）。再經過反魔法地區到「 9 North ， 9 East 」會出現：

A wizened man appears before you, saying,
" Answer this riddle to pass :
Once man alive Now living death
It drinketh blood
N'stealeth breath
What say thee ? "

VAMPIRE（吸血鬼），你可以回答或者幹掉他。然後你可以由「 9 North ， 10 East 」進入到「0North ， 1 East 」的一小塊封閉區內，在「 0 North ，0 East 」找到護身符（Silver Square ），然後往北出去。通往三樓的地門

錯誤更正：
冰城傳奇說明書第64頁中，Level 7 的恢復術法術"RZST"，應更正為"REST"，否則無論如何你都無法使用此項法術。

在「 19 North ， 19 East 」位置處。

(3)Castle Ⅲ：在這一層的「 5 North ，3East 」處有一個老人：

An old man stands before you, saying,
" Answer this question to pass :
What tavern lies off Night Archer Street ? "

答 SKULL 就可以通過，否則又要動手了。千萬不要被他的名字和外表所欺騙，他的危險性恐怕僅次於Demon Lord。Oldman的 AC 是 LO ，生命點數可高達 255 ，具有一擊致命的本領，也可以一次攻擊整個隊伍。

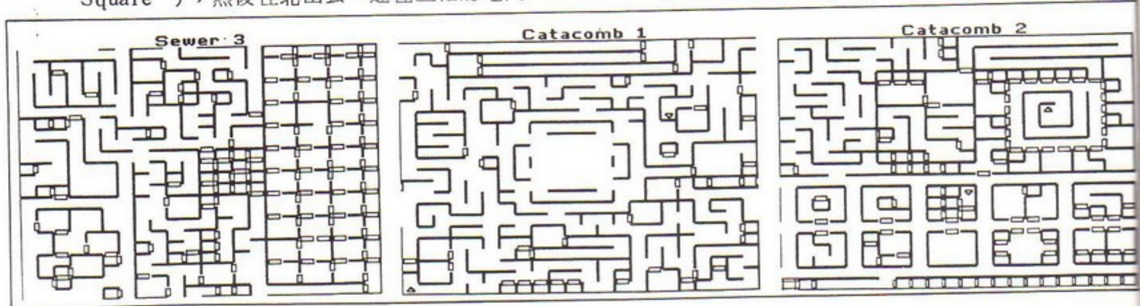
通過之後，在「 2 North, 3 East 」處的一面牆上，留有鮮血寫著的字：

Written on the wall in blood is :
The Crystal Sword will leave the Crstal guardian in many pieces.

東南區有一片封閉區域，必須用法術進入。進入後有一座寬濶的大廳，在大廳入口「 5 North ， 12 East 」處有全 Skara Brae 城最龐大的怪獸群， 4 群99隻，總共 396 隻 Berserkers。另外在「 1North ， 21 East 」處會見到一個瞎眼的巨大雕像，便是此行的最終目標：

An old statue of a fifteen foot tall warrior stands before you. Will you (A)pproach it (E)xit the room

如果你空手接近，什麼事都不會發生。可是如



果你帶著那顆神秘的眼睛（Eye），許多古老的謎團將因此而揭曉。神秘眼睛會從你的手中躍出，進入雕像縷空的眼眶裏，雕像復活而變成了Mad God，並對你展開攻擊。戰鬥結束之後，你會發現竟然身處Kylearan 的塔牆之內。

• Kylearan 之塔

到這座塔上，轉移和破牆的法術幾乎都無效。一旦你在塔內迷失，沒有任何法術可以讓你離開——除了全隊橫死於塔中。走到「1North ，19 East 」處可轉移到「21 North ，21 East 」，出來之後只有一條通路，繼續通往盡頭「19 North ，19 East」處後，就會被轉移至「12 North ，11 East」處的一座大廳中央。在「14 North ，13 East 」和「10 North ，9 East 」有著提示：

Made of earth Yet without soul

As living statue He is whole

以及：

As a guardian He must walk ………

The first part of his name means rock

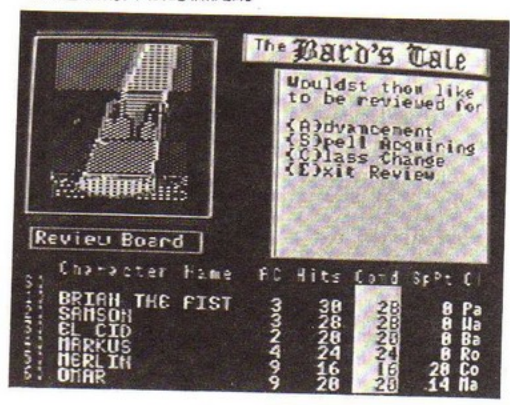
就是「10 North ，13 East 」處的問題之線索：

" Name the one of cold ，foretold ，two-fold："

謎底是STONE GOLEM 。於是你會出現在「8 North ，9 East 」處。在「2 North ，12East 」的地方有一張魔嘴：

Name the endless byway and your path

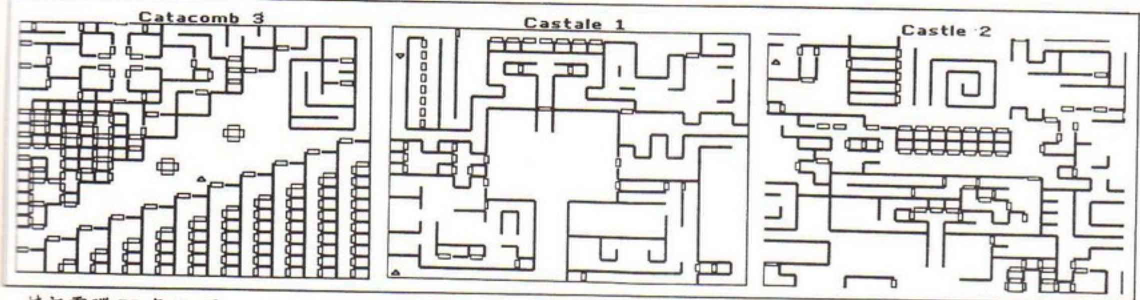
決定法術升級的檢閱廳



shall be guaranteed ：「SINISTER 」就是答案。如果不回答，「6 North ，1 East 」和「5 North ，1 East 」中間的牆就不會變成門。在「20 North ，2 East」可以找到Silver Triangle ，然後由那扇密門離開，通過數個房間後，來到「1 North ，4 East 」：

A Crystal Statue comes to life before you ，ready to attack you！

水晶守衞得到了生命！如果你沒有帶著水晶劍，在殺死它後，會驚見碎片重新凝聚，再度復生，此後你將被困在塔裏，永無出塔之日，進入這個房間，往西是出口。但眞正的目標是南邊的門。經過一條長且曲折的通道，來到兩扇門前，此時絕不可往南，否則便進入一個循環不斷的深淵，也是同樣的下場——非全隊斃命不能離開。過了這裏，走到「18 North ，14 East 」，便傳送到「1 North ，14 East」處。一路往前，終可在「13 North ，17 East 」的地方見到這座塔的主人：Kylearan 。



" Greetings ! I am Kylearan , oh perseverent ones , the good wizard of Skara Brae. Put away your weapons , for I am your ally , not an enemy "

" You have passed my tests , and now can continue on to your true quest , the source of evil in Skara Brae——Mangar the Dark , my nemesis. "

" Mangar's tower , at the opposite corner of Skara Brae from mine , is a five level death trap , which can only be entered by use of on Onyx key."

" Good luck and remember , seeing is not believing. "

他在交給你一把鑰匙之後就消失了。再往前一步，又回到剛剛上來的樓梯旁。

• Mangar 之塔

在 Sewers 中曾提到如何進入塔牆內，在此不再贅言。持Onyx key 便可登塔，展開最後的冒險。

(1) Tower Ⅰ：「 4North ， 4 East 」的牆上：

On the wall is etched :

Beyond the lip
Before the slip
A passage north
Will take a trip
And upward go
To evil's grip
Yet not an inch
Will seem to dip

這一層的某處存在著一個稱為死亡之域（Death field ）的地方，佈滿了各種陷阱、反魔法和能使生命點數減少等危險。你可使用法術或其他方法，到達「13 North ， 20 East 」處：

A magic mouth on the wall speaks to you , saying this !

" Perseverence in all things. "

恐怕你不會注意到在它消失後，你已置身二樓。

(2) Tower Ⅱ：在此層的某處如果你使用第三隻眼觀察，可能會察覺" Something special…… "。但走近時，卻什麼都沒有。不要忘記Kylearan的忠告：Seeing is not believing.。「 10 North ， 15 East 」處的牆上刻著：

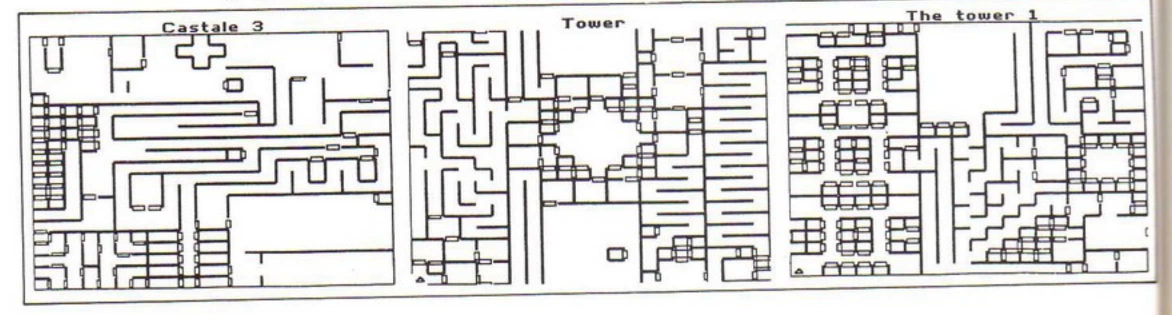
" The spectre Snare can catch a foe ,
and bind him lest his spirit go .."

經過重重的圍牆，在黑暗中到達「 15 North ， 4 East 」，魔嘴會問你：

" Two shapes yours , one's around ;
Speak the shape and final found … "

答案是：CIRCLE，這正是你所需要的第三個護身符（ Silver circle ）。然後可以由「 2 North ， 11 East 」繼續往上。

(3) Tower Ⅲ ：在黑暗中行走尚不太困難，但如果在黑暗中被移位或原地打轉恐怕就很麻煩了。「 12 North ， 19 East 」處：



An old man is here, and says to you:
" I am the key master. I have something to sell you for the low price of 50,000 gold pieces. What say thee ? "

買下這把Master Key，可讓你直接穿過塔牆。在這一層的各處分散著七個提示，分別在「7 North，9 East」、「8 North，13 East」、「15 North，21 East」、「9 North，19 East」、「12 North，11East」、「19 North，1 East」和「21 North，OEast」。依序爲：

" Do not scry, the first is LIE "
" The One God's second is surely WITH. "
" As the One God has said, the third is PASSION if you have love and life. "
" In all the land, the fourth is AND"
" We speak of One God, eternal is he, his fifth is almost certainly BE"
" On the many levels, several are ancient but the sixth is FOREVER"
" The One has said that the first man is blessed and the last is DA-MNED. "

在「4 North，10 East」回答問題：

Speak the seven of the One God, in sequence, and seek the lost stairs:"

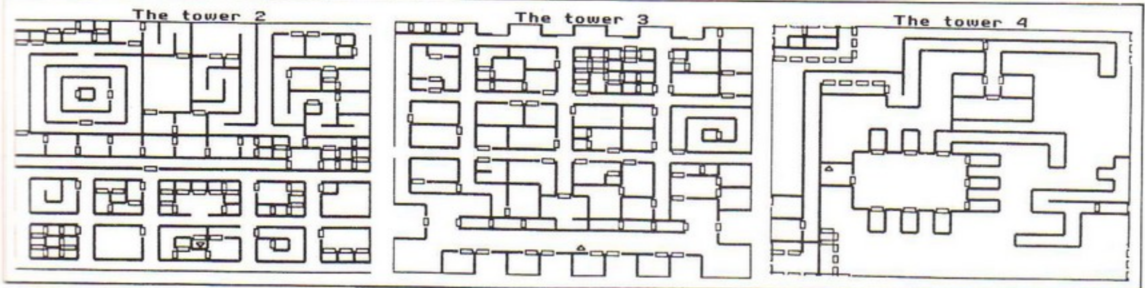
依序鍵入：LIE、WITH、PASSION、AND、BE、FOREVER、DAMNED。每打完一個就接 Return 。於是，上去的梯子就出現在「9 North，3 East」處。

(4) Tower Ⅳ：走出房間到一個北、東、南三面都各有三個門的地方。北方的三個門中東首的是出路，到「10 North，17 East」會被傳送到「3 North，15 East」；而「8 North，21 East」處有兩條赤龍（Red Dragon）看守；「9 North，20 East」處的魔嘴則會問你：

" Name the greatest son of Odin and win his aid. "

回答THOR，可得到一個Thor figurine。然後從「10 North，21 East」轉移到「18 North，20 East」，從此處走到「16 North，11 East」，會將你轉移至「20 North，2 East」，但在此處，你却只能往東走，在踏出一步，絕大部份的牆都會變成門。再由「20 North，1 East」出去可在「14 North，12 East」處離開封閉區。此後通行無阻，可直奔「0 North，0 East」，由入口上第五層。

(5) Tower Ⅴ：只能往東走，由「0 North，2 East」跳到「0 North，10 East」，再往北走，有個魔嘴會說：



" Death to those who would attack the mighty one ! "

而且生命點數會減少。向東，會經過煙和反魔法區域，打倒一群Storm Giants，在「1 North , 20 East」處，你隊伍中的一員會著魔(Possess)。治好他之後往北而去，到「 2 North , 21 East」會將你送到「16 North , 0 East 」，順著地圖走，就可到達東方一片廣大地方，那裏散布著許多獨立的房間，房內有前所未見的可怕怪物，大法師Archmage、Ancient enemy、Balrog等。此外，可在其中一個房間內的「10 North , 21 East 」處見到一個水池：

There is a pool of boiling liquid here , will you (D) ive in
(E) xit

當然是(D) ive in，而後你便置身在「6 North , 10 East」。

● 最後的戰爭

往北直衝，遇到4個Spectre攔住去路，但能逃就逃，不必作無謂的犧牲。緊接著在路上所有隊員的生命點數將不斷減少，直到來到一面牆為止

On the wall to the north are etched 3 geometic shapes:

a square , a circle , and a triangle.

若你帶齊了這三件寶物，牆便會消失，而出現一扇門，再往前一步，熄滅火炬；隨後陷阱、反魔法接踵而至。繼續北走，終於見到邪惡之王——Mangar the Dark。

You stand in the antechamber of Mangar the Dark , evil Archmage of Skara Brae. Mangar glares at you with deep hatred. " Die , Mortals ! " he screams.

With a wave of his hand a few of his close friends drop by. They don't look like a fun group.

出現了兩隻Greater Demon和三隻Vampire Lord 擋在他面前，盡你之所能將邪惡力量消滅吧！打敗他們後，善良的法師便出現了：

Kylearan, the good Archmage, appears before you in a flash of light. " Well done ! " he cries, beaming. " Your quest in Skara Brae is now finished ! "

" The evil one is now defeated , and his spell of winter will soon end. "

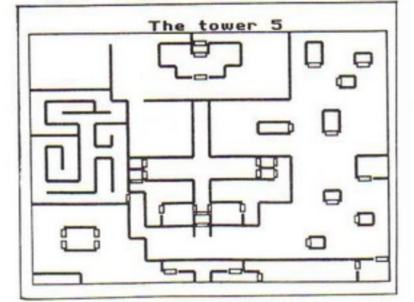
" You will all, as a symbol of my gratitude, receive a gold and experience bonus of 300,000 units. Fare well and live long ! " Kylearan vanishes.

再往前走，一張魔嘴說：

A magic mouth speaks to the party:

" What can bind the mightest foes ? "

答案是SPECTRE SNARE，便可得到此項武器，使用它(Use item)可將敵人徵召入伍，攻

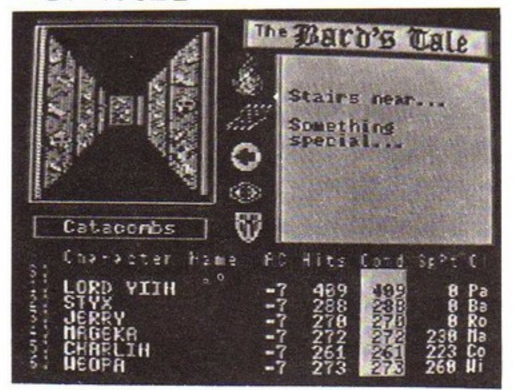


檢閱廳的位置

許多人都因找不到檢閱廳而無法升級，現在便告訴各位檢閱廳的位置到底在那裏。

從冒險者之家出來以後，直接繞到鄰街TRUMPET，檢閱廳就在左邊的第二棟房屋內，其外表和一般的民房差不多。當然，你也可以從酒吧老板的口中探聽出檢閱廳的位置所在，若是你有空，常找酒吧老板聊天，可以知道更多的消息。

地下城內的墓窖



擊則可將他們一擊斃命。穿上 AC 可以降 8 級，，甚至連巫師都能使用，可見其珍貴之一般。而這近乎完美的東西，只可惜要在打敗Mangar 後才能拿到，恐怕不會有派上用場的機會；不過，總是一件了不起的戰利品。

故事到這裏應該算是告一段落了，可是在「 17 North, 0 East」處，仍有兩條黑龍（ Black Dragon ）看守著Mangar 的寶藏。然而打倒黑龍之後，並不能得到什麼東西，那麼寶藏究竟在何處？抑或根本就不存在？這個問題迄今仍是個謎，請讀者細細思索吧！

二、特別物品簡介：

特別物品多達 105 種，但並非每一種都可以使用（USE），筆者也不盡知其功能。僅將略知其用途的珍貴程度，由較普通排列到較稀少，簡介於下：

1 特別裝備：

Fire Horn：樂器，可對一群敵人造成約50點左右的傷害。

Lightwand：供照明之用。

Dayblade ：爲一武器，也可供照明；若在戰鬥中使用會消失。

Shield Staff ：具防護力的武器。

Broom：爲一武器，可造出魔毯。

Pure blade ：雖是武器，但可治療全隊的傷，一次可恢復十幾點。

Exorwand ：可奪回在 POSS 狀態下的隊員，若於戰鬥中使用會消失。

Ali's Carpet：魔毯。

Magic Mouth：造出第三眼，但只能指示陷阱。

Arcshield：對一群敵人造成十幾點的傷害。

Mage Staff ：持有它，縱使在地下城法力點數也能恢復。

Soul Mace：被擊中可造成POSS狀態，但只對你的隊員有效。

Wither Staff ：被擊中會產生衰老的現象，但也只對自己人有效。

Sorcerer Staff ：cast a spell, 不詳。

Sword of pak ：可召喚 Lesser Demon 。

Heal Harp：顧名思義，治傷之用。

Galt's Flute ：造狼。

Frost Horn ：對一群敵人造成60點左右的傷害。

Conjurer Staff ：只要帶著它，施法時所耗費的法力點將減半。

Arc's Hammer ：爲一武器，可造出如 LERE 的魔火。

Staff of lor ：同 REST，可治療全隊員的所有傷處。

Power staff：威力極强，可攻擊整群敵人，且造成十幾點的損傷。

Mourn blade：若砍在隊員身上可吸取經驗等級

Dragon Shield：造成五十點左右的傷害（一群）。

Lore Helm ：具有造出幻眼 SOSI 的功能。

Dragon Wand：造成一群敵人40點左右的傷害。

Kiel's Compass：同 SCSI，魔羅盤。

Flame Horn：對一群敵人造成將近 100 點的傷害。

Truth drum ：Cast a spell, 不詳，可能是除幻象。

Spirit drum：召喚Lesser Demon之用。

Pipes of Pan ：功能同GRRE。

Ring of Power ：造成一群敵人十幾點的損傷。

Deathring：使死者變爲POSS狀態，同ANDE。

Ybarrashield ：能造出隱形護盾。

Spectre Mace ：可吸取隊友的經驗，使用一次升一級。

Dag Stone：不詳，但能造出魔火。

Arc's Eye：造幻之眼，同SOSI。

Ogrewand ：造巨魔。

Spirithelm ：召喚Lesser Demon之用。

Stone blade：被砍到者變爲石頭。

Travelhelm ：同APAR。

Death Dagger ：一刺斃命。

Wizardwand ：召喚Demon 之用。

Spectre Snare：召喚敵人，AC 降8，致命一擊。

2.小雕像Figurine

Samurai：AC4。在戰鬥中使用不會消失，但平常使用一次便消失。以下Golem, Titan, Dragon, Mage, Mongo, Lich, Old man皆然。

Ogre ：AC4。使用一次便消失。

Giant：AC-3，造出War Giant。同上。

Golem：AC-3。

Titan：AC-6。

Dragon ：AC1，Green Dragon。

Mage ：AC-5，Master Wizard。

Mongo：AC-5，致命一擊。

Lich ：ACLO（−10），致命一擊。

Thor ：ACLO，致命一擊。此雕像僅能在戰鬥中使用，不會一次就消失，但特別隊員的位置在戰鬥結束後便空下來。

Old man：ACLO，致命一擊，攻擊一整群。

三技巧提示：

1.複製物：品當你回到冒險者之家要結束遊戲時，如果想複製物品，可用以下的方法：將持有物品的隊員Remove member存入磁片，再將他載出來，把物品交給第二位隊員，再將第二位隊員Remove member存入……以此類推。但切記將最後存入的隊員存入前，先Pool gold以免黃金消失。最後存入的隊員不要再載出，前面曾存入的隊員載出後，也不要再存回去，複製完畢後便可直接關機。如此下次再進入遊戲時，每個人都有一件你所要複製的物品了。

2.有時候你可以重複載進隊伍裏同一個隊員，但並非每次都會成功。例如隊伍中第一個隊員爲A，第二個或以下有個爲B，則有時候B雖已在隊伍中，Add member時仍可再載入B。但若第一位爲A就不能重複載入，切記，欲複製的隊員不可放在第一位，如此妙用無窮，我不再多言。但請記住一個重要原則：存入磁片的資料以最後一次爲準，如果載出後不存回，錢會歸零。

3.由以上又可發展出一個功能，可拷貝其他Character disk上的人物，例如：Character disk A上有一位Samson，在冒險者之家將他載入，然後換上Character disk B，創造一個叫Samson的人（只須名字完全相同，其餘資料不同無妨。）這時將從A載出來的Samson存入（Remove member）B，則磁片B的Samson便與原來A的Samson一模一樣的，如假包換。只不過A上的Samson錢會消失，但有了前述複製物品的方法，“一點點小錢算什麼？”不是嗎？

4.Mourn blade和Spectre mace的使用

前面這兩種武器只對隊友有效，會吸取經驗等級。但請注意，經驗等級就算下降，生命和法

力點數也不會改變。然而無論何種職業的人，在最初幾級內每升一級所須的經驗點數都遠比在較高階如二、三十級時升一級所須的二十萬點要少得很多，甚至只要數千點便可升級。如此，造出一個可使用這兩種武器中任一種的隊員，愈笨愈好，或把他變老（用Party Attack），然後在Party Attack時讓他吸走你隊員的經驗。如此，被吸至第一級的隊員只須很少的經驗便可再升級，生命和法力點數便能很快增加。但請注意，除了這兩項和屬性點數以外，其餘的能力還是隨等級而提升，所以生命點點增加到你滿意後，就不要再吸取了，放他一條生路讓他繼續升級吧！

5. POSS狀態的運用——一旦到此狀態，生命點數上限都會變成100。如果使用Soul Mace武器擊中死去的隊員，則死去的隊員會進入POSS狀態（Deathring也有同樣效果。）此刻只要用Exorwand或法術DISP便可使你的隊員復活，如此一來便不用上醫院或者用極高階的法術BEDE來復活了。

6. 特別隊員如果發狂，不必一味跟他力戰，造個較差的特別隊員把他蓋掉，甚至可用法術TADU造出不會動手的愚蠢目標，便可輕鬆解決。想當年Mangar就曾被我用TADU蓋掉，雖然他的法力高，卻不知道被這愚蠢的傢伙擠到那裏去了。如果Mangar地下有知的話，恐怕眞要氣壞了吧！

／洪朝欽

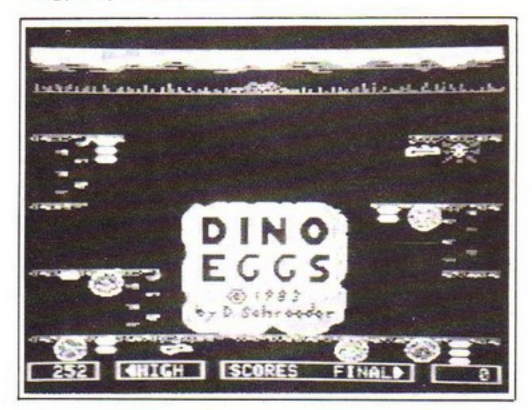


SKARA BRAE 的城鎮圖

恐龍蛋 *DINO EGGS*

遊戲名稱：DINO EGGS

出版公司：MICRO FUN



「什麼！恐龍得了二十一世紀痲疹，這關我什麼事嘛？」

「因為在上一批旅客中，只有你曾擅自離開光圈，你是將病毒留在那兒的最大嫌犯。現在恐龍已面臨了提早滅亡的危機，這樣下去可能會改變所有的歷史，也許人類會因而消失在地球上。」

「那……那我應該怎麼做呢？」

「提姆，現在唯一的方法就是將恐龍蛋及剛孵出的小恐龍利用時光傳送器送到二十一世紀來消毒，等到時空警察將病毒徹底消滅後，再將其送回。在消除病毒前，必須有人先將小恐龍及恐龍蛋傳送回來，這件事深具危險性，經本庭研判後，決定派你前往。」

「我！我不行啦！」

「如果你不去，本庭將以違反時光旅行條例來……」

「去！去！我去！」

在一次時光旅行中，無意間竟然闖下了大禍，要在危險的史前世界中，避開毒蛇、蜘蛛…等的攻擊，將小恐龍及恐龍蛋安全送回二十一世紀，你能安然地達成任務嗎？

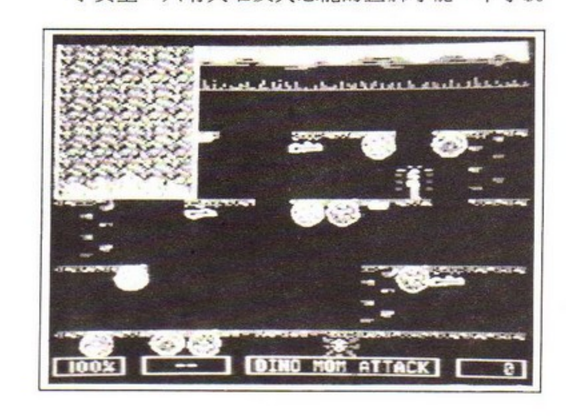
在每一關中皆有四層峭壁，峭壁之上，可發現巨石、木頭及恐龍蛋等，而恐龍蛋及木頭等物往往藏於巨石之後，如果你把石頭推下懸崖，可將下面的生物壓死，但記住！千萬不要壓死小恐龍。

每關一開始，你所要做的第一件事就是升火。只消撿起一塊木頭，將它置於另一塊木頭上，即可升火。升火主要有兩個目的：第一，藉火光將恐龍媽媽趕走；第二，利用高溫把小恐龍孵出來。一旦火快熄時，你必須要趕快再升一堆火，否則大恐龍來了，你就會慘死在它的脚下。還有，巨石推落後，也會把火堆打滅，要小心！

碩大的恐龍不是唯一可以威脅到你生命的生物，另外尚有毒蛇、蜘蛛、蜈蚣等都是你不可掉以輕心的敵人，而且這些生物一關比一關更加厲害。

遇到毒蛇時，可利用跳躍來躲避；而碰到在你頭頂上緩緩移動的蜈蚣時，必須要站立在地上停止不動，千萬不可跳起，以免打擾牠悠閒的散步。毒蛇每一關都會出現，但蜈蚣只會在 3 到 9 關才出現。至於蜘蛛，牠專門打小恐龍的歪主意。當牠的八隻脚緊緊地捉住小恐龍時，唯有殺死牠——切斷牠尾巴的絲，才能救出小恐龍。

事實上，只有火堆及大恐龍的巨脚才能一下子就



要了你的小命。此外，千萬要小心，當你接觸到毒蛇、蜈蚣、蜘蛛甚至小恐龍時，你的全身會感染毒素，直到毒性完全侵入你的神經系統，使你也變成昆蟲爲止。多可怕的後果啊！

你不只要將恐龍蛋送回二十一世紀，同時也要將已經孵出的恐龍寶寶傳送回去。傳送恐龍蛋時，只消把它拾起送到傳送門中即可，一次可同時攜帶三個。但是你要是取得了力量之花（Power Flow－er），攜帶恐龍蛋的數量就沒有限制了。

至於傳送小恐龍就比較麻煩，需要在跳過牠的頭頂之際，再按下另一個按鈕，此時小恐龍就會被光圈所包圍，而不怕蜘蛛的侵襲。再走到傳送門內，按下按鈕就可將它送走了。

最後有些技巧要提供給各位：升火的位置是十分重要，它的上方不可有巨石，也不可將它升在比較重要的通道，以免自己被封死；將小恐龍包在光圈後，也不要急著將它送走，應該再繼續捉小恐龍，集中數量後再送回去，況且每次傳送的數量愈多，分數會愈高；當你過到後面幾關時，升一堆火已嚇阻不了恐龍媽媽，要同時升起兩堆才能禦敵。

「恐龍蛋」是一個具有高度娛樂性的遊戲，它的內容構想非常棒，千萬不要因爲它的「年份」稍久，而持著不屑一玩的態度，如此一來你將會失去許多有價值的遊戲呢！

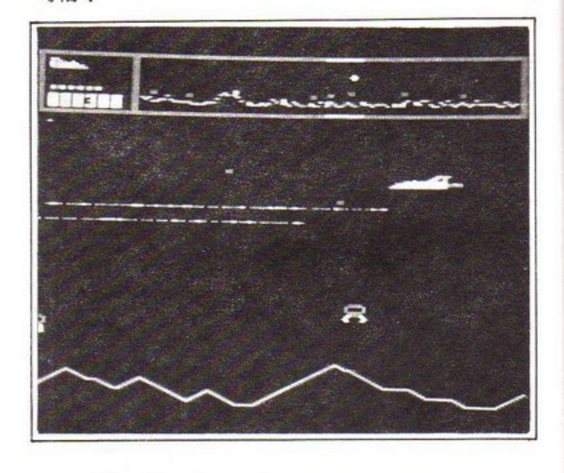
／林繼鍠

地球保衛戰 DEFENDER

遊戲名稱：DEFENDER

出版公司：ATARI SOFT

近兩年來，套裝的大型動作冒險遊戲大行其道，令許多電腦的玩家們趨之若鶩，因而導致一些從早期投硬幣式電玩轉下來的暢銷遊戲被冷落一旁而乏人問津，甚至新進的玩家們皆無緣一睹其貌，甚爲可惜！



地球保衛戰是繼小蜜蜂（GALAXIAN）及小精靈（PAC–MAN）後，另一個在大型電玩上曾經大放光采的電腦遊戲。地球保衛戰這個遊戲程式在個人電腦上的版權（COPYRIGHT）是屬於ATARI公司所擁有，在1982年間，正是ATARI個人電腦與APPLE 個人電腦競爭達熾熱化的階段，ATARI公司握有地球保衛戰（DEFENDER）、大金鋼（DONKEY KONG）、挖地洞（DIG–DUG）、砲彈飛車（MOON PATROL）等十數個熱門遊戲的個人電腦版本版權，自然只爲她自己的ATARI 電腦推出這些遊戲，APPLEII 的玩家們只有羨慕與乾瞪眼的份了。幸好，這種窘況因爲ATARI 電腦銷售的失敗而解除，APPLEII 持續成長的表現，

迫使ATARI公司不得不收回「放棄APPLE 軟體市場」的政策，而另行成立ATARISOFT，專門為APPLEⅡ等其他廠牌的個人電腦出版ATARI公司手上的暢銷軟體。今天，我們能夠在APPLE電腦上看到DEFENDER ，眞可以說是「不簡單」呢！

基本配備：APPLEⅡ48 K ，搖桿一支。

控制方法：搖桿控制飛艇的上下左右和加速。
0號按鈕發射飛彈。
1號按鈕使用震爆炸彈。
兩個按鈕齊按則是瞬間移位。
J鍵：重新開始遊戲。
CTRL－S：聲音控制。

畫面顯示：左上方是飛艇數、震爆炸彈數以及成績；正上方是雷達顯示幕，上下由兩條較粗的白線所夾的部分，是你的飛艇目前所在的位置，底下就是作戰畫面，可以看到你的太空飛艇、外星怪物以及你所要保護的人和山脈地形。

敵軍介紹：

1. 登陸艇：由外星入侵而來，登陸後會將你抓上太空，成為牠身體的一部分，變成另一種攻擊艇。
2. 攻擊艇：具有追踪太空飛艇的功能，並能發射小炸彈，是一種極難纏的敵手。
3. 星怪：以固定的速度和方向前進，能放出空中飛雷，要隔一段時間飛雷才會消失，是最令人討厭的東西。
4. 子母炸彈：一顆母彈含有四顆有追踪性能的子彈，母彈隨風飄動，一旦爆炸，便放出四枚追踪彈，最好是使用震爆一次解決，以免後患無窮。
5. 幽浮：具有追踪能力，行動詭異難以捉摸，給它一記回馬槍是對付它的最佳方法。

技巧提示：遊戲開始時，玩者便擁有三艘太空飛艇和三顆震爆炸彈，無庸置疑，的確是少了點，但是每增加一萬分時，就可再增加一艘飛艇（不容易啊！）第一幕只有十五艘登陸艇，很好對付；第二幕以後，便有星怪和子母炸彈的加入，此外須特別注意左右開始噴火的火山，被火山山灰噴到也是死路一條，奉勸諸位還是不要靠近火山為妙。

當面對這群敵機時，有一不變的法則，首先去掃射星怪，再用震爆炸彈毀掉子母炸彈，最後再對付登陸艇和攻擊艇，這是一條比較容易獲得勝利的捷徑。筆者就曾經用這個方法打到第99幕，得了兩百五十萬分，換句話說，就有兩百五十架飛艇和兩百五十顆震爆炸彈供你使用，用都用不完！

每過一幕，所剩餘的人數會乘以幕數再乘以100作為獎分，例如在第五十幕完成時剩下6個人，獎分就是 $6 \times 50 \times 100 = 30000$ 分，加三艘飛艇，所以越到後面救人的任務益發重要。如果你全軍覆沒，山脈亦會全部崩塌，但是每隔四幕會自動補充一次人數，可好好的利用此特點賺取分數，那成功之道便不遠矣！

／鄭明輝

海龍　*SEA DRAGON*

遊戲名稱：SEA DRAGON

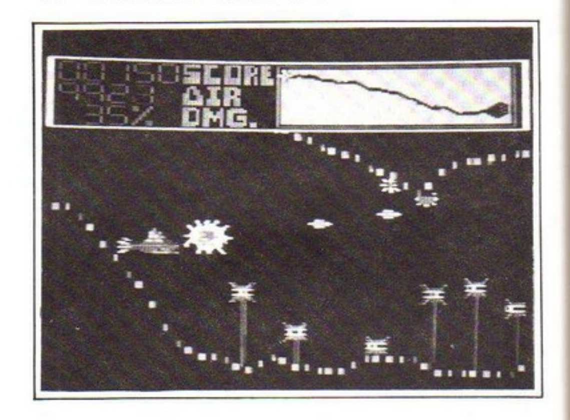
出版公司：ADVENTURE INTERNATIONAL

ADVENTURE INTERNATIONAL 這家以出版 "SCOTT ADAMS, ADVENTURE SERIES" 系列文字冒險遊戲著稱的公司，和PENGUIN公司一樣都絕少推出其他類型的作品，海龍是其少數的幾個動作射擊遊戲之一。



海龍在1983年推出時頗爲轟動，除了遊戲磁碟片的防拷貝保護極爲嚴密之外，本遊戲的語音效果亦獨具創意。例如，遊戲一載入便可聽到海龍的吼聲，當你的潛艇空氣快用光時，電腦會提醒你 "AIRLOCK CRITICAL" ，或是潛艇損壞程度超過80％時，電腦也會提醒你 "ATTENTION MAXIMUM DAMAGE"。此外，每當潛艇要出發前會講一段話 "GOODDAY CAPTAIN , WE SHOULD HAVE TO DO IS ALREADY……" ，這些語音效果完全靠軟體程式的設計，而毋需附加其他任何的硬體配備。很可惜的，海龍語音能力的效果在IBM PC版本上被刪除了，雖然畫面較爲細膩，但去掉了此一效果，與APPLE 版本比起來便遜色許多。

海龍遊戲的目標是要你駕駛一艘武裝配備精良的潛艇，深入敵人佈滿水雷的海底隧道，救出一條被囚禁在漩渦牆內的海龍。你可以發射魚雷掃除前方的障礙，亦可以引發足以爆破一切的「音爆」，但是每使用一次「音爆」便會減損500單位的空氣存量。在多重的危機威脅下，要穿越將近七十個螢幕寬度的海底隧道，對於玩家們是項極大的考驗。據筆者的調查，能夠通過海龍的全部路程者，百中難找一人，於此，特別附上海龍的全部海底隧道路線圖，希望對各位玩家有所幫助。



遊戲控制

APPLE版本

K鍵：鍵盤操縱。

A、Z、←、→分別操縱潛艇的上、下、左、右。SPACE BAR發射魚雷，RETURN引發音爆。

P鍵：使用ATARI型的搖桿。

J鍵：搖桿操縱。

0號按鈕發射魚雷。1號按鈕引發音爆。

■：如果你只按下K、P、J中的任何一鍵，潛艇的空氣存量只有6000　個單位，要在6000　個單位的空氣存量下通過海底隧道，除非你放棄「音爆」這個極厲害的武器

不用，否則，恐怕連原作者 JOHN ANDERSON 都過不了關。因此，KRAKOWICZ 這個國外的俱樂部便在他們的海龍版本上增加了三個指令：CTRL－K、CTRL－P、CTRL－J來替代K、P、J三個鍵，只要你利用上述三個指令來選擇操縱方式，便可使潛艇的空氣存量從 6000 個單位增加至 9999 個單位。

S鍵：聲音開關。

ESC鍵：暫停遊戲開關。

CTRL－S：遊戲重新開始鍵。

CTRL－R：清除磁片上最高得分排行榜。

IBM PC版本

J鍵：搖桿操縱。

兩個按鈕分別可以向前及向上發射魚雷及飛彈。

兩個按鈕齊按則爲引發「音爆」裝置。

K鍵：鍵盤操縱。

潛艇的移位鍵共有兩組：

A			7 8 9
， /	或		4 6
Z			1 2 3

SPACE BAR（或CAPSLOCK）：向前發射魚雷。

ENTER（或 5）：向上發射飛彈。

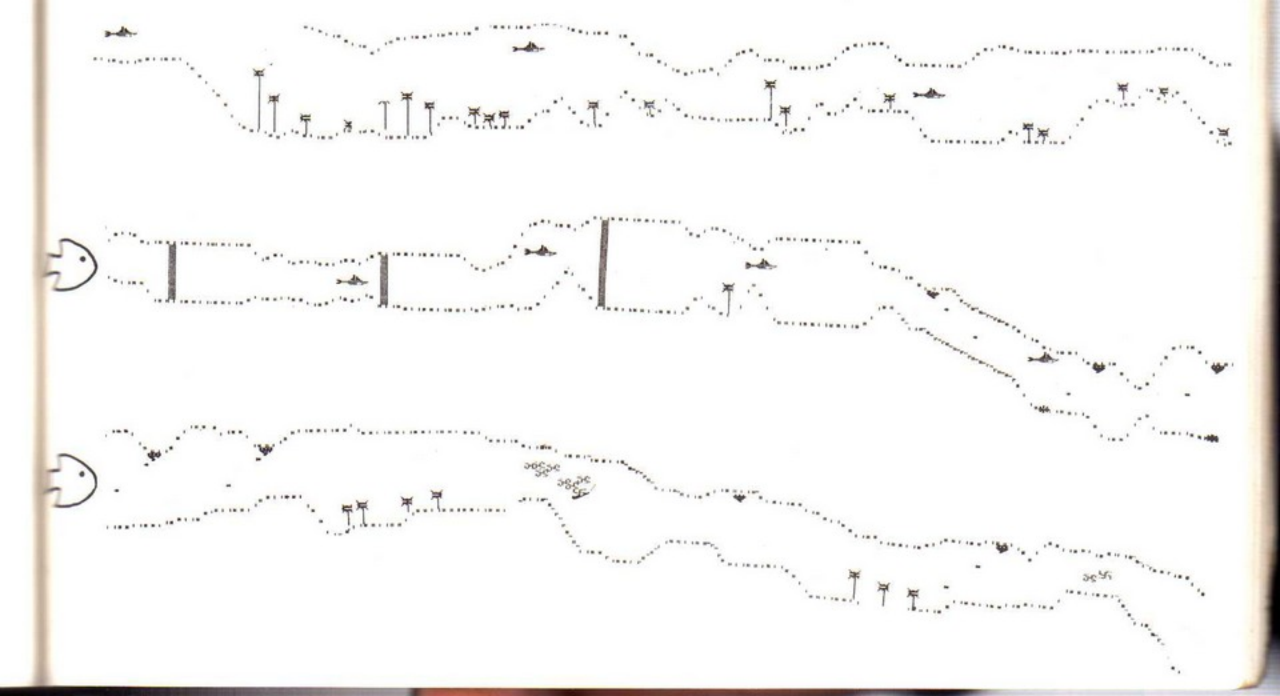
SPACE＋ENTER（或CAPSLOCK＋5）引發「音爆」裝置。

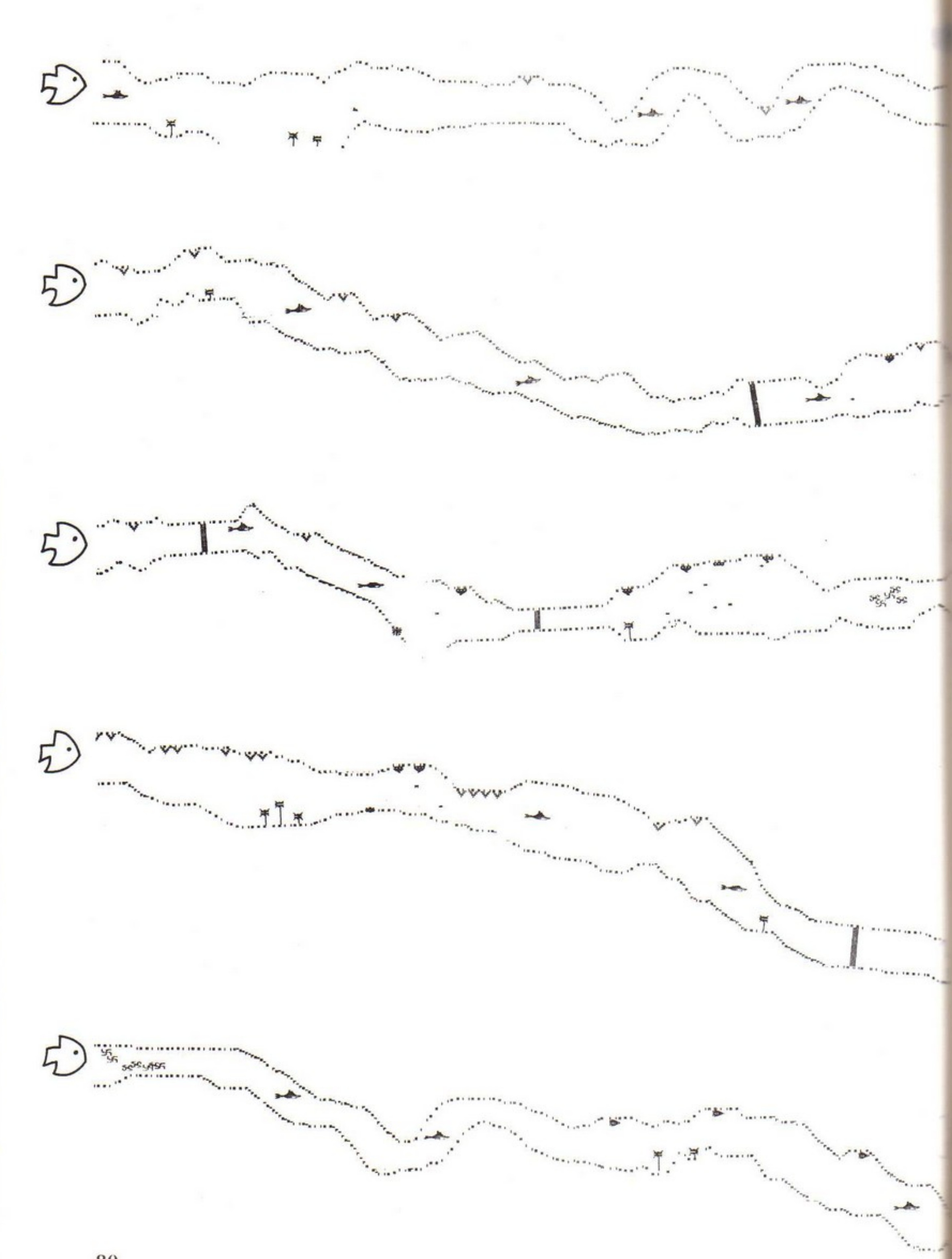
S鍵：遊戲暫停開關。

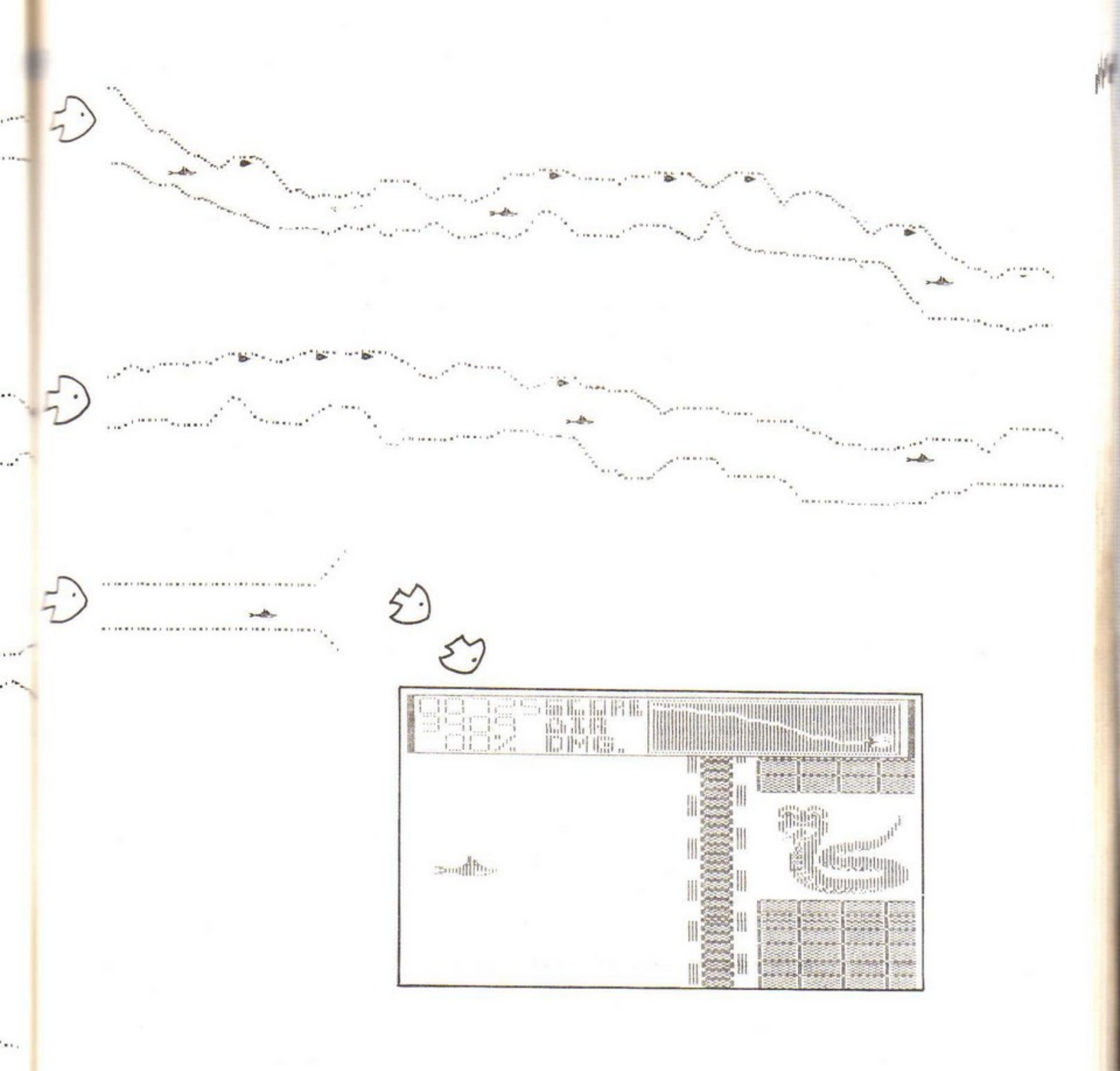
ESC鍵：遊戲重新開始鍵。

／編輯部

海龍路線圖⇩






SCORE
AIR
DMG.

劉老師專欄

DOS COMMAND TABLE 的應用

玩過Bagle公司出品的"DOS BOSS"的朋友，大概都曾被它那神奇的魔力所震撼吧。不錯，DOS BOSS的確可使DOS 3.3 化腐朽爲神奇，但是仍脫離不了DOS的基本架構，它僅能爲DOS COMMAND 的名字，或者是在CATALOG DISPLAY上弄些小TRICK ，對於程式的保護實在是成不了大氣候，通常只能唬唬小朋友吧了。(註:只要在被修改過的 DOS 下執行下執行DOS BOSS，所有TRICKS都會原形畢露。)

好，現在讓我們來抄DOS COMMAND TABLE 的窩吧。請看下面這段LIST。

```
9D1E            128   ;
9D1E            129   ;
9D1E            130   ;COMMAND ADDRESSES
9D1E            131   ;
9D1E 4E A5      132   CMDTBL    ADR DOINIT-1
9D20 12 A4      133             ADR DOLOAD-1
9D22 96 A3      134             ADR DOSAVE-1
9D24 D0 A4      135             ADR DORUN-1
9D26 EF A4      136             ADR DOCHAIN-1
9D28 62 A2      137             ADR DODELETE-1
9D2A 70 A2      138             ADR DOLOCK-1
9D2C 74 A2      139             ADR DOUNLOCK-1
9D2E E9 A2      140             ADR DOCLOSE-1
9D30 1A A5      141             ADR DOREAD-1
9D32 C5 A5      142             ADR DOEXEC-1
9D34 0F A5      143             ADR DOWRITE-1
9D36 DC A5      144             ADR DOPSTION-1
9D38 A2 A2      145             ADR DOOPEN-1
9D3A 97 A2      146             ADR DOAPND-1
9D3C 80 A2      147             ADR DORENAME-1
9D3E 6D A5      148             ADR DOCAT-1
9D40 32 A2      149             ADR DOMON-1
9D42 3C A2      150             ADR DONOMON-1
9D44 28 A2      151             ADR DOPRNUM-1
9D46 2D A2      152             ADR DOINNUM-1
9D48 50 A2      153             ADR DOMXFLS-1
9D4A 79 A5      154             ADR DOFP-1
9D4C 9D A5      155             ADR DOINT-1
9D4E 30 A3      156             ADR DOBSAVE-1
9D50 5C A3      157             ADR DOBLOAD-1
9D52 8D A3      158             ADR DOBRUN-1
9D54 7C A2      159             ADR DOVERIFY-1
9D56            160   ;
9D56            161   ;
9D56            162   ; ACTIVE BASIC TABLE
9D56            163   ;
9D56 36 E8      164   CHNADR    ADR IRUN
9D58 E5 A4      165   RUNADR    ADR DOSIRUN
9D5A E3 E3      166   BASERR    ADR INTERR
9D5C 00 E0      167   BASCOLD   ADR BASCLD
9D5E 03 E0      168   BASWARM   ADR BASWRM
9D60 F2 D4      169   ASFTREL   ADR LD4F2
9D62            170   ;
```

這是LISA 2.5 DOS SOURCE中的一小段，從第132行開始(標名為CMDTBL)至第159行結束，每行均以兩個16進位數，表示著一個DOS命令的位址值減1。由此可知DOS COMMAND的進入點即為該位址值加1。現在，我們將之整理如下：

以上28個DOS命令，在表中均顯示出其進入點的位址，並且其命令位址表的位址亦在最右欄表示，這就好像已掌握住DOS的七寸之地，可隨心所欲了。且看，如何使DOS COMMAND TABLE (CMDTBL)產生一些意想不到的妙用吧。

DOS 命令	進入點位址	CMDTBL 位址
INIT	A54F	9D1E
LOAD	A413	9D20
SAVE	A397	9D22
RUN	A4D1	9D24
CHAIN	A4F0	9D26
DELETE	A263	9D28
LOCK	A271	9D2A
UNLOCK	A275	9D2C
CLOSE	A2EA	9D2E
READ	A51B	9D30
EXEC	A5C6	9D32
WRITE	A510	9D34
POSITION	A5DD	9D36
OPEN	A2A3	9D38
APPEND	A298	9D3A
RENAME	A281	9D3C
CATALOG	A56E	9D3E
MON	A233	9D40
NOMON	A23D	9D42
PR#	A229	9D44
IN#	A22E	9D46
MAXFILES	A251	9D48
FP	A57A	9D4A
INT	A59E	9D4C
BSAVE	A331	9D4E
BLOAD	A35D	9D50
BRUN	A38E	9D52
VERIFY	A27D	9D54

- 使LOAD一個BASIC檔後，立即自動RUN。

  ⇒將9D20中的12改成DO即可。

  解說：原LOAD的進入點為A413，其CMDTBL的位址值在9D20與9D21分別為12及A4，若將9D20中的12改成D0，則該位址的指標就和9D24中的RUN指令的指標相同，也就是當您打入LOAD ×××時，DOS就會根據9D20中的位址值加1進入A4D1去執行RUN ×××了。

- 使INIT指令失效

  ⇒9D1E和9D1F存放INIT的進入點位址減1，其值為4E和A5，故INIT的進入點為A54F，所以我們只要如下操作即可使INIT失效。

  A54F：60 ↵

  或

  9D1E：BE 9D ↵

  解說：在A54F放一個RTS(機器碼60)，則INIT根本無法進入，DOS命令執行到這裡也只好摸摸鼻子滾回去了。此外在改變INIT的進入點為9DBF，這是DOS溫啟始的進入點，使9D1E的指標指向9DBF，當下達INIT的命令時，系統只不過無聲無息地進行一次溫啟始罷了。

- 使LOCK一個檔變成DELETE一個檔。

⇒這也是張冠李戴，亂挿路標的傑作。其改法如下：

9D2A：62↓

如此一來，鍵入LOCK ×××↓就等於DELETE ××× 了。

[解說]：DELETE 的進入點爲A263，而LOCK的進入點爲A271。若將LOCK的進入點改成A263，豈不是LOCK就成爲DELETE了嗎？所以在CMDTBL中改變9D2A爲62，使LOCK指標指向A263。這樣子，是不是又完成了一個很陰險的詭計呢？

- 鍵入CATALOG↓結果螢幕上顯示“NO CATALOG HERE。”使他人看不到磁片目錄。

⇒CATALOG在CMDTBL 的9D3E，其位址值爲6 D和A 5，所以您只要MONITOR中鍵入A56EG↓，就可以看到磁片目錄了。若我們將9D3E改變如下：

9D3E：68 BA↓

使CATALOG跳到BA69去進行程式，但事先我們必須在BA69寫一段程式如下：

```
BA69-   20 58 FC     JSR    $FC58
BA6C-   A2 00        LDX    #$00
BA6E-   BD 7A BA     LDA    $BA7A,X
BA71-   20 ED FD     JSR    $FDED
BA74-   E8           INX
BA75-   E0 12        CPX    #$12
BA77-   D0 F5        BNE    $BA6E
BA79-   60           RTS

BA7A- CE CF A0 C3 C1 D4
BA80- C1 CC CF C7 A0 C8 C5 D2
BA88- C5 AE 87 8D
```

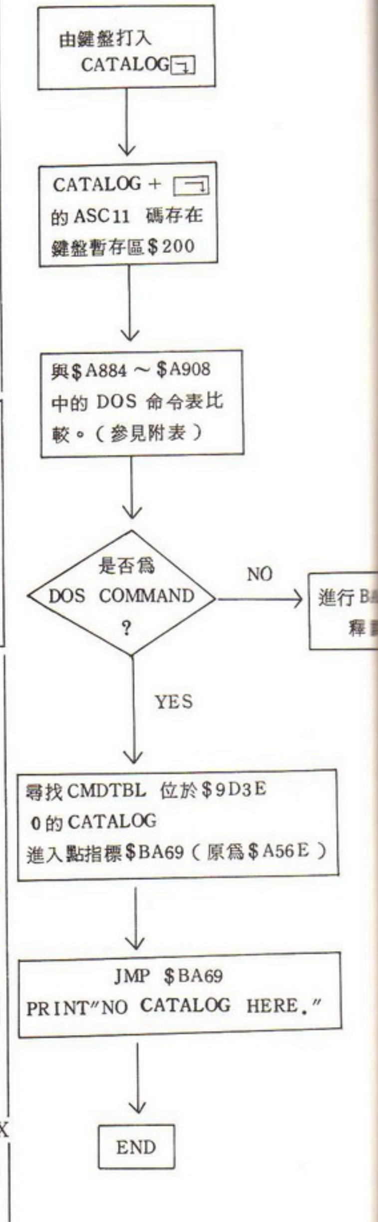
這樣，CATALOG就像是被洗腦了一樣，不會顯示磁片目錄了，只在螢幕上印出“ NO CATACOG HERE。”和“嗶”的一聲了。

[解說]：DOS 中有一些小空間可供程式設計者使用，這些空間稱之爲DOS FREE SPACE 。這些空間是 DOS 用剩下的零星BYTE，其分佈情形如下：

(1)B5FE～B5FF	($2BYTES)
(2)B6B3～B6FD	($4BBYTES)
(3)B78D～B792	($6BYTES)
(4)B7F9－B7FA	($2BYTES)
(5)B7FF	($1BYTES)
(6)BA69－BA95	($2D BYTES)
(7)BCDF－BCFF	($21 BYTES)

我們可在這些小空間中寫一些TRICK或UTILITY 的小程式，使DOS CMDTBL指向它，當下達該 DOS 命令時，就會自動進入這個小程式來執行，是一種很有效的DOS COMMAND TABLE的應用。

在本例中，改變CATALOG指向BA69的一個用組合語言寫的PRINT” NO CATALOG HERE。[G] [⏎] ”的程式（[G]爲CTRL-G，[⏎]爲<RETURN>）。其中$ FDED爲字元輸出副程式，CPX #$12表示共要印出BA7A-BA8B中的18個字。JSR $FC58等於BASIC 中的HOME指令。所以當我們鍵入CATALOG 電腦的反應如下：



那麼，經過如此一改，CATALOG是否永遠看不到磁片目錄了呢？按道理說這是肯定的。不過，只要CATALOG的眞正位址$ A56E未被動手脚，我們仍可由多種方式來呼叫目錄。

(1)由MONITOR中，鍵入A56EG↲

(2)由BASIC中，CALL 42350（或CALL-23186）。

(3) POKE 1013，76：POKE 1014，110：POKE 1015，165，則用"&"符號即可進入$ A56E執行顯示磁片目錄了。

※註：有些APPLE 道上的朋友很殘忍，竟在$ A56E鍵入如下的死亡之陷阱，當您鍵入CATALOG↲時……☆◎#！

```
] CALL-151↲
*A56E:A9 00 85 E6
      4C F2 F3↲
*∧C↲
] CATALOG↲
```

這種保護方法，即是早期很有名的CAT—KILLER！

• 最後讓我們來表演一招 DOS COMMAND TABLE的乾坤大挪移，將整個CMDTBL搬到記憶體$ 300去。

```
⇒] CALL-151↲
*300＜9D1E.9D77M↲
*9D1E:00↲
*9D1F＜9D1E.9D76M↲
*A18B:01 03↲
*A18F:00 03
*∧C↲
] CATALOG↲
```

怎麼了？CMDTBL 全部被淸爲00，但 DOS 命令卻暢通無阻，奇怪嗎？

[解說]：首先請看下面這段DOS SOURCE的LIST。

是，其應用方面在本文中所介紹的是十分有限，如何將CMDTBL 的應用推廣，仍有待讀友們發揮想像力，多加實驗，不怕當機，才能有豐碩的成果。所謂戲法人人會變，各自巧妙不同，文中所介紹的應用方法僅是一個粗淺的導引，希望讀友們在這方面若有獨到的心得，亦能來稿讓廣大的讀友共享。最後，文中若有疏誤之處，祈盼不吝來函指正。敬祝各位讀友的電腦機體康泰，長伴君側。再見了。

```
A17A               1011  ;
A17A               1012  ; Process valid DOS command
A17A               1013  ;
A17A 20 80 A1      1014  PROCMD    JSR DOCMD
A17D 4C 83 9F      1015            JMP SCNXIT
A180 20 5B A7      1016  DOCMD     JSR RSETO
A183 20 AE A1      1017            JSR CLRFMP
A186 AD 5F AA      1018            LDA CMDINDX
A189 AA            1019            TAX
A18A BD 1F 9D      1020            LDA CMDTBL+1,X
A18D 48            1021            PHA
A18E BD 1E 9D      1022            LDA CMDTBL,X
A191 48            1023            PHA
A192 60            1024            RTS
```

這是一段擷取 DOS 命令的副程式，當一個 DOS 命令輸入後，先經A180的DOCMD的 DOS 命令擷取，將其 DOS 命令進入點置入堆疊中，以便執行該命令。$AA5F存放各 DOS 命令的索引位置碼。由此可知A18B和A18C存放CM-DTBL起點的高位址指標，A18F和A190存放CMDTBL 起點的低位址指標。只要更改這4個位址，就可將DOS COMMAND TABLE從9D1E搬走了。

讀友們，您不妨在搬走後的DOS CMDTBL 中弄些手脚，更能增加一些樂趣呢。

現在，我們已將DOS COMMAND TABLLE 的竊抄得差不多了，但

附表：DOS 命令表（$A884～$A908）

```
A880-  9D 85 37 60 49 4E 49 D4   ..7 INIT
A888-  4C 4F 41 C4 53 41 56 C5   LOADSAVE
A890-  52 55 CE 43 48 41 49 CE   RUNCHAIN
A898-  44 45 4C 45 54 C5 4C 4F   DELETELO
A8A0-  43 CB 55 4E 4C 4F 43 CB   CKUNLOCK
A8A8-  43 4C 4F 53 C5 52 45 41   CLOSEREA
A8B0-  C4 45 58 45 C3 57 52 49   DEXECWRI
A8B8-  54 C5 50 4F 53 49 54 49   TEPOSITI
A8C0-  4F CE 4F 50 45 CE 41 50   ONOPENAP
A8C8-  50 45 4E C4 52 45 4E 41   PENDRENA
A8D0-  4D C5 43 41 54 41 4C 4F   MECATALO
A8D8-  C7 4D 4F CE 4E 4F 4D 4F   GMONNOMO
A8E0-  CE 50 52 A3 49 4E A3 4D   NPR#IN#M
A8E8-  41 58 46 49 4C 45 D3 46   AXFILESF
A8F0-  D0 49 4E D4 42 53 41 56   PINTBSAV
A8F8-  C5 42 4C 4F 41 C4 42 52   EBLOADBR
A900-  55 CE 56 45 52 49 46 D9   UNVERIFY
A908-  00 21 70 A0 70 A1 70 A0   .!0 0!0
```

/劉陳祥

幻象製造機的奇蹟

神奇驚異——

栩栩如生——

創意成眞——

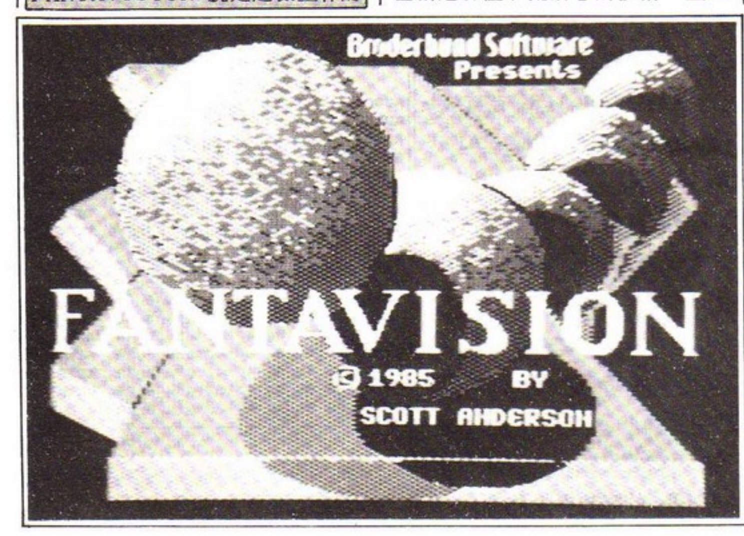


簡介

插播一下………

………你將開始創造神奇效果了！假如你不相信FANTAVISION那麼厲害，那就先將磁片的反面放入磁碟機內看它能做些什麼，小心不要被嚇到喔！

FANTAVISION 就是這樣工作的



● 連結和變形

你可用FANTAVISION來製作許多特殊的圖形和效果，一如卡通動畫的製作般，FANTAVISION將是你最佳的搭檔，而你也會從中獲得無窮的樂趣。

連結（TWEENING）——是一種創造物體「流動」的技術。畫面是構成FANTAVISION的要素，每個畫面包含一個你所創作的圖案（在FANTAVISION畫面上右邊有一串膠卷圖案，上面會指示你現在用的畫面數）。舉例來說，你在第一個畫面上畫了一個直立站著的人，在畫面二上畫這個人彎腰摸他的脚趾，FANTAVISION將以至多64個圖像插入畫面1和2之間，當放映時，你的人將慢慢地彎下腰摸腳趾。

變形（TRANSFORMATION）亦是FANTAVISION的另一種主要技術，如果你在畫面畫了一隻青蛙，那這個人在摸完自己的腳趾後，就會平穩地變成一隻青蛙。

利用FANTAVISION，你可簡單地做出一段有組織的動畫片，或將磁片背面的程式取出來稍作修改。你也可爲這一段製作背景，或從其他程式裏取得你喜愛的背景。你

亦可自製電影自娛，或送給朋友當做節慶賀卡，也可以在學校或會議裏作其他用途。

FANTAVISION 可讓你當作玩具或工具來使用，盡量地發揮你的想像和創造力，然後欣賞自己的成果吧！

開始之前

● 本書的組成

開始工作：將告訴你需要那些設備，如何取檔，及如何製作資料磁片。

簡單說明：如果你是那種喜歡自己摸索的人，或是懶得讀一大篇說明使用的人，那就直接閱讀本章，本章對各種功能有簡單的說明。

使用指導：如果你需要別人牽著你走，或是喜歡老師教才要學的人，那請先翻讀這一章，本章將帶你一步步地使用各種功能並讓你自己練習。

附錄Ⅰ：將告訴你如何使用Movie Matinee——存於磁片背面的示範影片，並指導你製作自己的放映磁片。

附錄Ⅱ：將更深入探討FANTAVISION一些功能的完整特性。

附錄Ⅲ：這裏提出了一些你在使用FANTAVISION時也許會碰到的意外問題，並提供你解決的參考。

總結：本章概括地將FANTAVISION螢幕上各符號所表示之意義及鍵盤之指令作一整理。

※特別說明：你無法直接在FANTAVISION 中將圖形用印表機印出，但你可以以Backdrop 的方式存起來然後用其他程式印出 FANTAVISION 本身並無印表功能。

本期「精訊電腦」將先行刊出FANTAVISION 說明書之「開始工作」、「簡單說明」以及螢幕符號意義和鍵盤指令等部分，下期續刊「使用指導」和「附錄篇」。筆者希望各位讀者在粗略瞭解FANTAVISION 的功能和使用方法之後，能先行擇題設計一番，如此方能從中發現疑難不解之處，此時再深入探討FANTVISION的細節，較能有恍然明白、迎刃而解之感。

開始工作

本欄將告訴你所需的設備、如何取檔、以及如何製作資料磁片。

● 你所需的配備

- APPLE Ⅱ至少64k
- 磁碟機
- 彩色或黑白監視器或電視
- 老鼠（mouse），繪圖板（Apple Graphics Tablet ；Koala Pad）或搖桿。

● 老鼠及其他工具

使用FANTAVISION 的最佳工具是老鼠或繪圖板，雖然你也可以使用搖桿，但操作起來就沒有那麼順手了。

利用這些工具，你可以移動游標（一個黑箭頭或其他圖型）來選擇各項功能以及繪製圖形。

● MOUSE （老鼠）

FANTAVISION 的各項功能以各種造型（例如筆、手、刀以及右邊的一卷底片）、數字、或是文字來表示。有的功能在選擇後還會有一個小選擇頁，每個被選擇的功能將以反相顯示提醒你。

選擇某功能只要將游標移至此功能的表示圖形，然後按下老鼠上的按鈕即可。而在小選擇頁中則相反，按著按鈕移動游標至你所要的功能，然後放開即成。

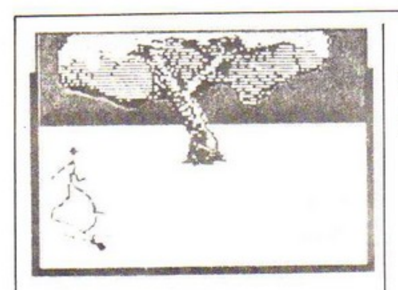
● APPLE GRAPHICS TABLET（繪圖板）

利用板上的尖筆來移動游標，將筆放在你所要選擇的項目以代替按鈕。欲觀賞結果，用筆將游標移至GO 然後以筆尖靠近板面即可。

● KOALA PAD（繪圖板）

以觸壓板面來移動游標，用板面左邊的按鈕來代替老鼠的按鈕。





● JOYSTICK（搖桿）

左右上下移動搖桿控制游標。0號鈕相當於老鼠的按鈕。

●啓動程式

將FANTAVISION 磁片的正面放入磁碟機中，打開你的電腦和監視器，程式將自動載入，並且有歡迎你的招呼畫面出現。

接着程式會自動檢查你的輸入裝置，並顯示在標題畫面底端，假如你啓動程式時尚未接上搖桿等裝置，或者你想換裝置，當標題畫面一開始時按下 SPACE BAR ，然後便可選擇其他種類的輸入裝置。

●製作資料磁片

你需要一些已規格化的空白磁片，來存放你所作的影片和特殊效果等，磁片規格化的步驟：

1. 選擇FILE項，並在小選擇頁中選FORMAT DISK 然後遵從電腦的提示。
2. 當規格工作完成後，電腦會自動回到程式中。

手邊最好有片格式化過的空白資料片，你不可能製作好影片再規格磁片，而影片還會安然無恙的。

● 取得示範影片和背景

有一堆示範影片和背景樣本放在程式磁片的背面。取得它們的步驟如下：

1. 把磁片拿出來，翻面放進磁碟機裏，然後選擇FILE項，再選LOAD MOVIE，螢幕上將出現磁碟片上所存的檔名。
2. 選擇你所要的檔名，按下按鈕，影片將出現在螢幕上。
3. 你可以在LOAD MOVIE的選擇頁上選BACKDROP 來取得背景，或是回到FILE的選擇頁中選LOAD BACKDROP。
4. FANTAVISION 會從1號磁碟機中找資料，如果你把資料放在2號磁碟機中，那麼在LOAD MOVIE或LOAD BACKDROP中選2就可以了。

使用雙機作業時，二部磁碟機必須接在同一片控制卡上。

簡單說明

如果你是那種喜歡自己摸索，或是懶得讀一大篇說明再使用的人，那就直接閱讀本章，本章對各種功能有簡單的說明。



#1 畫筆(DRAW)

你可以用這支畫筆在螢幕上畫點，並由電腦予以著色成一物體。移動筆端到你想畫的地方，按下按鈕即可畫成。

你可藉由將最後一點疊在第一點上，或改變個體號碼或畫面號碼（見#2及#3）來告訴電腦你已完成一個物體。如果你不小心作了以上的工作而後悔，只要連按二下按鈕即可解除封閉，並從前一點開始繼續下去。

每個物體最多只能有32個點。個體狀況窗（見#12）會告訴你已用了多少點在這物體上，如果你想點第33個點，程式將告訴你已經滿了。FANTAVISION 允許你在一畫面中同時使用8個物體。

78⊞ 456 123 #2 個體計數器（OBJECT COUNTER）

它將告訴你現在所畫物體的號碼，並以反相顯示。你也可以輕易地改變你想畫的物體，只要選擇上面的號碼即可。

你不一定要按照號碼的順序來畫，不過，畫面出現以號碼較大者爲先。例如你在同一個地方畫了一號和二號，而只有二號可以看到。

利用捕捉盒（見# 10 ）可以一次處理許多物體，被控制的物體號碼將以反相顯示。你可以在計數器中選擇加入或除去被操作的行列，只要選擇該號碼，壓下按鈕即可。

在8的旁邊有個窗戶，它有二種用途。通常選擇此項可以改變背景的顏色，個體狀況窗將顯示背景的顏色以及所有的已使用點數。這個「落地窗」亦提供你兩個特殊功能，請參見附錄Ⅰ的「迴圈」和附錄Ⅱ中的「快窗」。

#3 底片方格（THE FLIM STRIP）

在螢幕右方有一卷十六張底片組成的膠卷，每一張代表 8 個畫面，而在螢幕右上方的計數器會告訴你現在所處的畫面數。

膠卷上下各有一個箭頭，上箭頭可使你往前一個畫面；下箭頭則反之，你可隨意移至任一畫面。然而，當你看了一些尚未使用的畫面後，它就「曝光」了。這並不表示你能再使用，但如果你不用，它就成爲一張空白畫面存在於你的影片中。空白畫面可以用 EDIT 中的CUT（見於後）指令予以刪除。

如果你的影片很長而你要很快地移至某一畫面，將游標移至底片上按鈕，畫面將跳至該底片所表 8 個畫面的第一個。

底片方格以不同的顏色來顯示那些被曝光的底片，並以黑色告訴你現在處於那個底片中。你可以在已曝光的底片中隨意移動，也可以將游標移至未曝光的部份，按鈕到達已曝光的最後一張。



#4 抓點（GRAB POINT）

這個指令允許你「抓」以及移動畫面中任何物體的任何點，線條會像橡皮筋一樣隨你的移動而變形，個體計數器也會顯示你現在抓的物體數。很多點集中的地方是不太好抓準的，爲避免錯誤過多，你需要多加練習這部份。



#5 插點（INSERT POINT）

此功能可以讓你在二點之間插入另一點，選擇此功能後，將游標儘量置於二點的中央，壓下按鈕後不要放開，然後移動此點至理想位置，放開即成。

你不可以在一個物體的正中央插點，一定要從旁邊開始。



#6 去點（DELETE POINT）

你可以用一支小刀放在物體內去掉不要的點，將小刀放在欲去除的點上然後按鈕。如果你想一點一點地將整個物體刪掉，那就得一點一點地做，整個物體會慢慢地缺角，變成線，然後點，最後消失。另外有較簡單的方法，參見捕捉盒和 ZAP。



#7 畫圓（MAKE CIRCLE）

這可以讓你畫一個圓，移動游標至理想位置，壓下按鈕即定住了圓心位置，先不要放開按鈕，用搖桿可調整半徑大小，至你滿意後放開按鈕即可完成。每個圓共佔 16 個點，第一點在你放開按鈕時游標所在的地方。

如果你不喜歡把圓放在你剛剛放的地方，在未放開按鈕前將游標移出畫板，再放開按鈕即成。

當一個物體號碼中已有了點時，你就無法在這個號碼中畫圓了。另外，你可以利用 GOODIES 選擇項中的 SQUASH 功能來畫橢圓（見 #18）。



#8 畫矩形（MAKE RECTANGLE）

利用此功能可使你很方便地取得一個矩形。同樣地，當一個物體號碼中已有了點，就無法使用此功能了。



#9 文字功能（TEXT）

FANTAVISION 允許你在螢幕中以二種方式顯示文字，第一種較富彈性且又簡便，就是選"A"這個符號，它可以讓你在螢幕上打字（先別高興太早，FANTAVISION 並非文字製造機）

第二種方法比較麻煩，不過可以讓你取得較複雜的字體，這個方法在附錄Ⅱ的「從示範磁片中使用字體」中有詳細說明。

選擇此功能後，將游標移至你想開始放字的地方，壓下按鈕，約數秒後會出現一個方框，那時就可以開始打字了。如果你還沒按鈕就開始打字，就變成輸入鍵盤指令了。

文字功能的字體是一樣的，但你可用 GOODIES 中的功能來變換字

形。

每個個體號碼可容納四個字，而且每滿 4 個字之後就會自動換號，所以你不必中斷打字去更改號碼。用 ← 刪除不要的字，用 RETURN 來換行，還可用 → 結束此個體的號碼（你不一定每個號碼都要塡滿四個字，但如果你只用三個字作變化，剩餘的那個字就麻煩了）。

你也可以回到尙未塡滿 4 個字的號碼中，此時程式會自動替你移到正確的物體號碼上。事實上，一個物體號碼並非一定要空白才能將文字移到其上面，這意味著操作一個物體號碼時會影響到其他文字的位置擺設。因爲左箭號只能用來除字，並不能當成游標來使用。如果你搞混了，可詳細閱讀使用指導的 # 9 。

這些使用字都是由七個片斷的線段所組成的，所以很難一點一點去操作它，參閱一下尺寸盒中線段的部分你也許會更明白。

#10 捕捉盒(CAPTURE BOX)

本功能可使得畫面中某些個體號碼接受 GOODIES 的功能及 EDIT 中的 COPY 、 PASTE 和 ZAP 的控制，如果不選擇號碼，GOODIES 會對每個物體都產生效用。

有二種方法可使用本功能，第一種是選擇捕捉盒後，像畫矩形的方法一樣，將你要控制的物體框起來，而計數器也將顯示那些號碼被框到了。另一種方法就是選擇捕捉盒後到計數器去挑你要控制的個體號即可。不論那種方法，你都可以藉由重覆選擇該號碼而解除控制。

利用捕捉盒可移動物體：將游標置於方框中，壓住按鈕即可移動，到了理想位置放開按鈕，物體馬上就跟過去了，而在框外壓住按鈕則表重定框綫。



11 調色盤（ THE COLOR PALETTE ）

FANTAVISION 擁有四個十四色的調色盤，你可用左邊的上下箭號來選擇調色盤，箭號間的號碼表示你所用的是幾號的調色盤。

從不同的調色盤中取出顏色混在同一畫面中是非常危險的。由於 APPLE 硬體的限制，混成一堆的顏色只能得到許多的斜紋。

12 個體狀況窗（ OBJECT STATUS BOX ）

它顯示了現在所使用個體號碼的顏色及已用的點數，如果你用捕捉盒框了許多物體，那它所顯示的就是這一羣號碼中最小的狀況。

13 執行（ GO ）

選擇〝 GO 〞將執行放映目前的影片，壓下按鈕即可停止，並回到剛才你正在工作的畫面。

● 影片放映時鍵盤的指令

1 — 7	靜止
Space Bar	靜止
ESC	在製作的過程中，可利用此鍵來脫離目前的功能狀態，以便隨時以 PASTE 來增減東西更新畫面。隨後並回到你正在工作的畫面。
RETURN	功用同 ESC ，不過會回到你最後看到的畫面。
←	倒放
→	順放

14 地球儀（ GLOBAL）

選擇此項可用來改變整部影片中每個畫面裏同一物體的表現方式（顏色、尺寸，動作）。

擧例來說，如果個體 1 在畫面 1 中本是藍色，而你想使它變成綠色，選擇地球儀後，將藍色改成綠色，那整部影片中個體 1 只要是藍色的部分都會換成綠色，而如果畫面 3 的個體 1 是黃色，那它就不會變色，因爲指令是「藍變綠」。

同樣地，此功能也可用在尺寸和動作方面，例如由大變小，由線變點，由閃爍變成留跡……等。但一次只能改變一種，並不能同時改變尺寸，顏色、動作中任二種組合。

#15　覆蓋(OVERLAY)

本指令可讓你保留在工作過程中螢幕上的一切東西。如此能讓你在一切無失的情況下，順利地工作，也可以將許多疊合的畫面存在磁片上當作背景。



#16　動作盒(ANIMATION BOX)

動作盒中有四種功能：

- 正常狀態
- 背景狀態
- 閃爍狀態
- 留跡狀態

● 正常狀態

在正常狀態下，物體變動的方式是由目前畫面中，變形到下個畫面中相對的號碼內，而當新的一組圖形出現時，先前的圖會被擦去，使得影像較逼眞。

● 背景狀態

當你想要某個個體成爲背景的一部分時，你可以使用本功能。你可以一開始就以此狀態來畫背景，也可以臨時將某個個體當作背景以騰出空間放置新的個體。

注意：當使用本狀態時，該個體號碼必須在使用畫面的前後留空白。

舉例來說，假如個體3在第4畫面處於背景狀態，那麼在畫面3和5中的個體號碼3就不能使用。又假設你現在使用的是畫面1，那畫面2和影片的最後畫面之個體號碼須留空白，因爲影片是循環放映的。

如果你沒有留空白，那麼你的背景將是活動的。

● 閃爍狀態

這項狀態主要用來製造特殊效果，如示範影片中SPIDER的效果。而最好的特殊效果作法，是以輪廓線繪出實心個體，而這些特殊效果以慢速放映來看則更爲明顯。此外，你也可以利用閃爍狀態來增加影片的速度，稍後在附錄II有詳述。

● 留跡狀態

使用此狀態時，物體在整個變動的過程中都不會除去痕跡，這種方式可以製造許多特殊效果。在示範影片中的TRITRACE 和 VOLCANO 都用到了這種技巧。



#17　尺寸盒(THE DIMENSION BOX)

雖然在FANTAVISION 中物體是先以點來畫的，但他們仍可以變成實心體、線、或點的型態。在每種型態中都提供你許多不同的情況：

指令意義

實心體：

- 0　表沒有輪廓綫。
- 1　表黑色輪廓綫。
- 2　表白色輪廓綫。
- 3　表黑色輪廓綫，但最後一邊沒有。
- 4　表白色輪廓綫，但最後一邊沒有。

線條：

- 0　表連線但最後一邊不連
- C　將點連成一個封閉圖形
- 9　在第9邊畫上去後，下一邊不連線。
- 8-1　功用同於9，其號碼表其邊數。

點：

- 1-9　調整點的大小。

實心體

一開始設定於無輪廓綫狀態，使用上下箭號來選擇狀態。當使用閃爍或留跡的放映狀態時，別忘了選擇有輪廓綫的狀態，以便能夠清楚地隔開糾纏在一起的圖形。

※注意：使用有輪廓綫的功能將使影片速度減半。

最後一邊不封閉的輪廓綫是有它的作用，例如你畫了一隻大象，要爲它加上脚時，最好選擇3或4來畫才不會在身體和脚之間有條線分隔破壞美感。

線條

通常是設定在0的狀態，即表示你每畫一點電腦會將它和前一點連線，但最後一點不會和第一點連接。利用上下箭號選擇C指令就能將線連起來成爲一個封閉的輪廓。

使用1～9指令的目的是讓你畫一些看似分離，實則同號碼的物體。

你可以利用這種功能來連接其他的點。先將狀態定成2，用某一個體來畫蜘蛛所有的脚，這個看不見

的第三邊，會把游標移回蜘蛛的身體，用來畫下一隻脚。你也可以試試看，用同一個個體號碼來畫手的五指。

點

通常點的大小值設定在5，但你仍可以使用上下箭號來調整點的尺寸，不過却無法修改其形狀。

一個大點也許可以取代一個小圓，然而卻不能使用GOODIES或其他功能來改變其形狀，因爲那只是一個點。一個個體號碼最多可以有32個點，但只能有一個圓。

一些小選擇頁

Goodies #18 GOODIES的小選擇頁

它包含了：

ZOOM TURN LEAN FLIP SQUASH

另外在GOODIES這個字的右邊會有二個符號，例如你一開始所看到的 ➧➧ ⟺

如果你不用捕捉盒指定個體的話，所有GOODIES的功能，將對畫面上所有的物體發生效用。

ZOOM

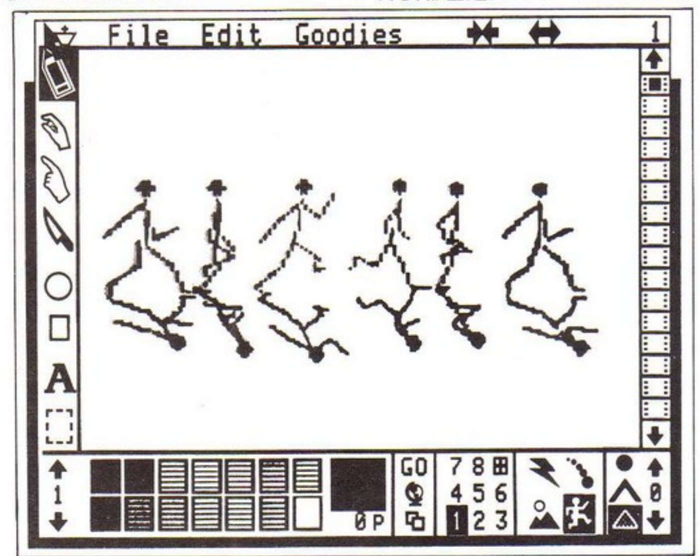
當你第一次進入此選擇頁時，ZOOM已經被指定，而且後面有打鉤做記號。當你選擇一次內箭號或外箭號，物體將縮小或放大12%。

TURN

當你選擇此項時，會有二個旋轉箭頭出現在GOODIES的右邊，一個爲順時針，一個爲逆時針。每當你選一次箭號時，物體就會旋轉22.5度(16轉就一圈了)。當你使用TURN時，如果沒有用捕捉盒指定，旋轉將以螢幕中央爲中心點，如果你用捕捉盒指定個體時，旋轉中心就是捕捉方框的中央了。

LEAN

選擇此項功能可讓你利用左右箭號來左右傾斜物體。



FLIP

本指令可讓你將所要的物體，藉由選擇左右箭號或上下箭號作水平或垂直的翻面。當你不指定個體而翻面時，程式仍以螢幕的中央線爲準；而如果你用了捕捉盒時，程式就以捕框的中央線爲準來翻面。

SQUASH

這個功能可讓你壓縮或伸展一個或多個物體。它可以用來製作橢圓，及投影效果。

Edit #19 編輯選擇頁(THE EDIT MENU)

它包含了以下功能：

UNDO CUT COPY PASTE CLONE ZAP

UNDO和CLONE對畫面或個體的功能都是一樣。UNDO特別是針對螢幕左邊的指令，以及調色盤；而CLONE只能用來複製畫面。

UNDO

UNDO的功能就是取消剛才所做的最後一個動作，並回到這個動作之前的狀況。

被地球儀改變的顏色無法用UNDO恢復，不過你可以再用一次地球儀，將它變成原來的色調。

另外，UNDO對執行、覆蓋、個體計數器、背景顏色以及影片計數

器不產生效用。至於尺寸盒和動作盒，UNDO 也有效用，雖然比直接改選慢些。

CUT COPY PASTE（在畫面狀況下）

當使用 CUT時，畫板（螢幕上可以讓你畫東西的部分）上所有的東西都消失了，意即這個畫面被你從這部影片中刪除了，但你可以用 PASTE 將其取回放在你想讓它出現的前一個畫面數。

COPY 和 CUT不同的地方是：你選錯了 COPY 後畫面並不消失，而且你還可以用 PASTE 來複製這個畫面。

※注意：在影片放映中，你可利用 SPACE BAR 來看分段畫面，或按下 ESC ，以便利用 PASTE 來增加畫板上的東西，另成一個新的畫面。

CUT COPY PASTE（在指定個體狀況下）

你可先用捕捉盒指定個體後再使用這三個指令，如此只有被指定的個體受到控制。反之若不指定個體，整個畫面都將被 CUT 或 COPY，並且當你 PASTE 一個個體到某個畫面中，有時要比搬整個畫面省事多。如果搬過來的個體數加上目前畫面個體數超過 8 時，PASTE 就無效。此外你可以對同一物體重覆使用 PASTE 。

CLONE

這個功能會自動將目前的畫面複製到影片的結束處。

當你有個非常複雜而你不想再重畫一次的畫面時，CLONE 是相當有用的一個功能。你可以將畫面複製到下個畫面（假如這是影片的最後一段），並在那裏作修改的工作。有時有些畫面已經曝過光，而你並沒有發覺，因而會在影片和複製畫面之間，出現幾張空白的畫面。無妨！你只要使用CUT即可去除空白處。

當你使用CLONE 時，也許覺得沒發生什麼事，但當你看一下畫面計數器時，就會發現你已在影片的最後了。

不管你是否有用捕捉盒捕捉物體，使用CLONE 都是將整個畫面複製。你無法用CLONE 來只複製某個物體（但 COPY 和PASTE 可以）。

ZAP

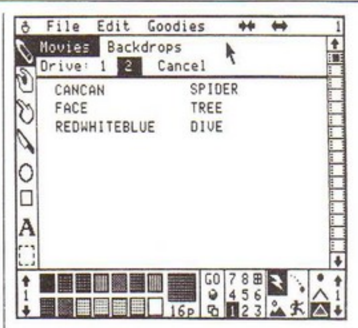
本指令可使你除去某個畫面或物體，但却不影響畫板上的東西。而CUT則會以CUT的物體來代替原來在畫板上的東西。

File #20 檔案功能選擇頁（THE FILE MENU）

LOAD MOVIE

選擇此項指令，螢幕將出現如下的情形：

螢幕列不下的檔名，選擇箭號就可看見，但如要回到檔名的開頭，



須再選擇" MOVIE "，選擇檔名時移動游標按鈕即可。

記憶體中如已有影片，而你又輸入另一影片，那麼先前的影片將被自動清除（但背景不會被清除）。

SAVE MOVIE

當你要將創造完成的影片存起來時，請選此項，此時程式會請你輸入新影片的名稱。你必須用已規格化的磁片來存放影片。如果你放錯磁片或不想存放時，按下 ESC 即可解除此功能。

要將影片存在 2 號磁碟機裏的磁片時，只要在檔名後加上逗號和 2 即可，例如：DIVE ，2 。自從每當存放影片時，都是使用 2 號磁碟機，如果你又想使用 1 號磁碟機時，同樣地只要在檔名後加上逗號和 1 即可。而存放影片和取得影片的工作系統是分開的，以你可以自動地由 1 號取得影片，而存放在 2 號機內。此特性在製造放映磁片時特別有用。

CLEAR MOVIE

當你選擇此項後，程式會再向你詢問一次是否確定。因爲它會將現

有的整部影片和背景一齊除去。

LOAD BACKDROP

這個功能的動作和LOAD MOVIE相同，只不過會將影片目錄換成背景目錄而已。你也可以從其他Pro DOS的程式裏，叫出高解析度圖形檔用來當你影片的背景，方法是只要從磁片裏將它取出，當作背景存起來即可。

SAVE BACKDROP

當你要將所畫的背景存起來時，可以選擇此項。然後程式會請你輸入名稱。和SAVE MOVIE一樣，你也可以使用2號磁碟機，只要在1號機取檔而用2號機來存檔（參見 SAVE MOVIE ）。

按下 ESC 便結束存檔而離開此功能。

CLEAR BACKDROP

可將背景清除但不影響影片。

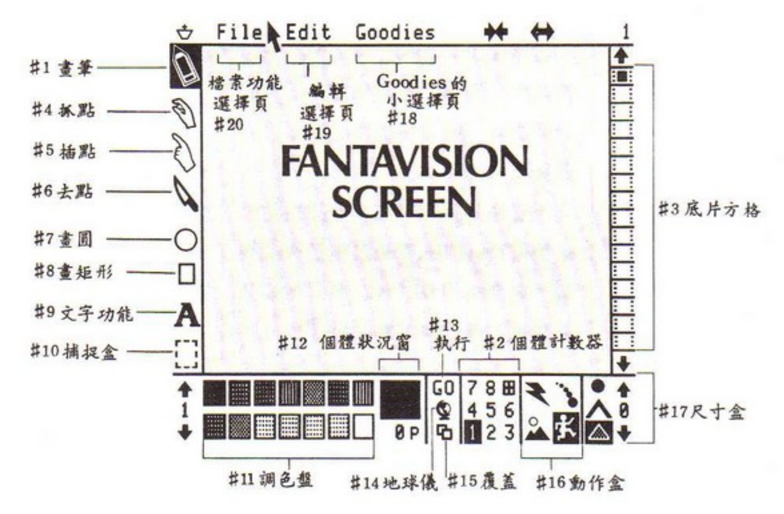
FORMAT DISK

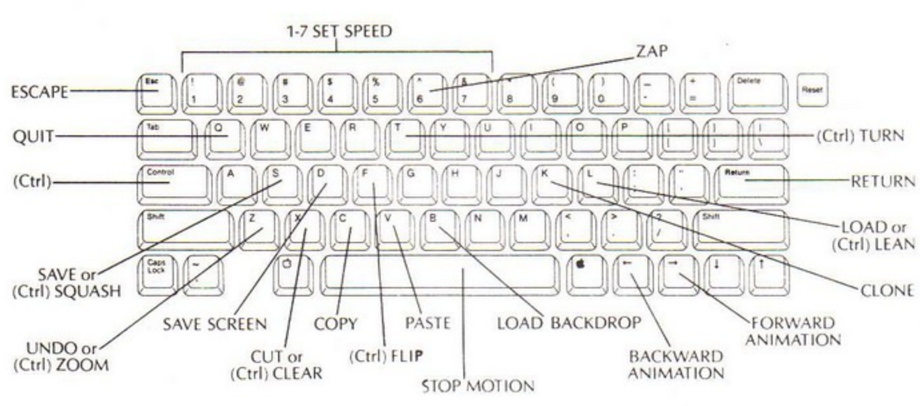
你可選擇此功能來規格化一片磁檔名後加上逗號和2，其他特性也都相同，所以你可以利用1號機磁片當做資料片。

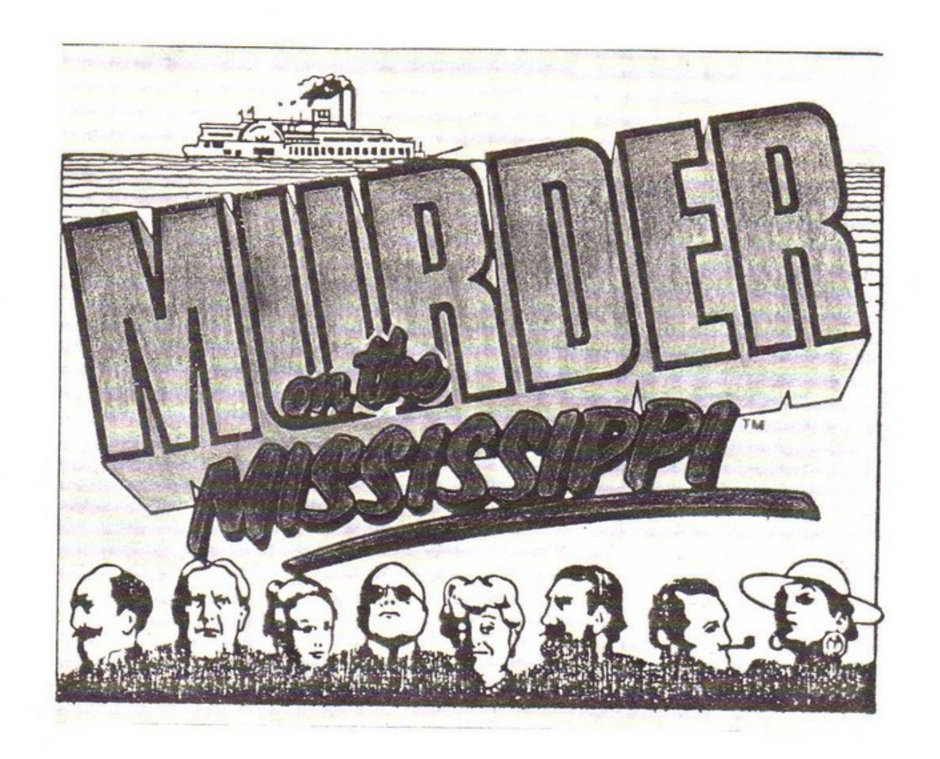
QUIT

當你想離開FANTAVISION時，選擇QUIT並按下 Y 以載入其他的程式即可。

／郭世昌



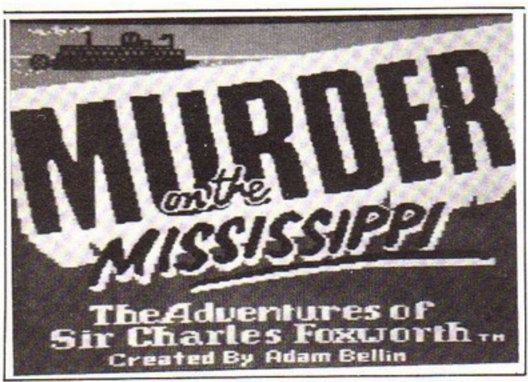




密西西比河謀殺案

溽暑中，搭乘豪華渡輪悠遊密西西比河之上
和風迎面吹拂，令人心曠神怡
然而美好的氣氛背後却隱藏著一樁謀殺案

你喜愛偵探小說嗎？那你一定不曾錯過「尼羅河上謀殺案」和「東方快車謀殺案」這兩部膾炙人口的經典之作，當然更不會對劇中那位冷靜沉著，敏銳機智的大偵探福克斯渥士爵士（ Sir Charles Forx-worth ）忘情。小說中他發揮抽絲剝繭般的推理能力，終而成功地破案，案情著實令人出乎意料，教人不得不爲它深深著迷，眞恨不得自己就是這名大偵探，也能一展身手。如今，你的大好機會來了，在福爵士的首度美國之旅中，又碰上了棘手的案子，這次他想邀請你共同偵破「密西西比河謀殺案」，好好表現！



(左)密西西比河謀殺案的標題畫面

(下)迪爾塔公主號的英姿



謀殺案的發生

旅程始於一艘自聖路易(St. Louis)南方啓航的豪華渡輪「廸爾塔公主號」，這一艘行駛於密西西比河(MISSISSIPPI RIVER)上的海上行宮，有私人專用的華麗套房，一座寬敞的酒吧，一間駕駛室和又暗又狹窄的輪機間。

在溽暑中，迎著密西西比河上吹拂的和風，眞是令人心曠神怡。然而這麼美好的氣氛却被一樁謀殺案破壞了！你、福爵士、以及他忠誠的助手雷吉士(Regis Phelps)，首先在四號艙房內，竟發現一具倒臥血泊中的屍首。因著偵探「好管閒事」的本能，你們開始整理千頭萬緒的線索，明察暗訪每一位旅客和船員，要在八位可疑的嫌犯中，找出確切的證據，使眞凶俯首認罪。

廸爾塔公主號的終點站是德州的紐奧良(New Orleans)，按照行程表的計劃，渡輪將在啓程後的第三天抵達目地的，因此你們只有三天的偵查時間，如果在這三天內無法找出眞兇，他(她)可能在紐奧良登岸後，逃之夭夭！但是，誰是兇手呢？

◎給你一個建議

爲了能讓偵查順利進行，你必須先在四號艙房內找出屍首來，如此你便可以循線詢問船上的每一名旅客。每個人對這件命案都會有一番說詞，你得仔細觀察他們說話的神情，以及判斷話中是否有漏洞或矛盾。拿甲旅客的說詞，和乙旅客相互討論，會增加你判斷是非曲折的正確性。

此外，你還要到命案現場勘查一番，而渡輪上的每個角落，每個船艙也不可放過。一旦你找到一點蛛絲馬跡，却又疑點重重時，問問船上可疑的旅客，對案情的澄清會有助益。

最後，如果你掌握確鑿的證據時就舉發嫌犯，至於舉發之後會有什麼後果，那就不得而知了！

載入遊戲

1. 把磁片放入磁碟機內，標籤向上。
2. 打開電源，過一會你將會看見標題畫面(TITLE SCREEN)。
3. 當螢幕上的指示出現時，將磁碟片抽出，插入反面，再按下 RETURN 。

APPLE 使用者可以選擇使用搖桿或鍵盤。

搖桿的使用:

插上一支搖桿，當螢幕指示出現時按下0號按鈕。

按鈕0—在整個遊戲中都會用到。

按鈕1—只有在甲板上時做加速行動之用。

鍵盤的使用:

在遊戲已完全載入後，按下CAPS-LOCK鍵，然後按 CTRL — K 即可。

鍵盤操作法：

此外， SPACE BAR 即爲搖桿

的 0 號按鈕；F 鍵爲 1 號按鈕；若你想重新使用搖桿，按 CTRL － J 即可。

展開偵查

□熟悉環境

在十九世紀的美國生活中，很少有比在盛夏中，漫步於渡輪甲板上享受拂面的涼風，觀賞兩岸風光更愜意的事了！尤其是身在航行於密西西比河上的豪華渡輪——廸爾塔公主號。

在這艘船上，總共有四層甲板。最上層爲散步場（ Promenade ）其上有駕駛室、再下來的兩層是客艙、最低層是輪機間。各層甲板之間有兩座樓梯，以供上下。

□行動指令說明

當你要在甲板上移動時

- 要往右邊，請將搖桿向右移。
- 要往左邊，請將搖桿向左移。

當你要到船的另一側時

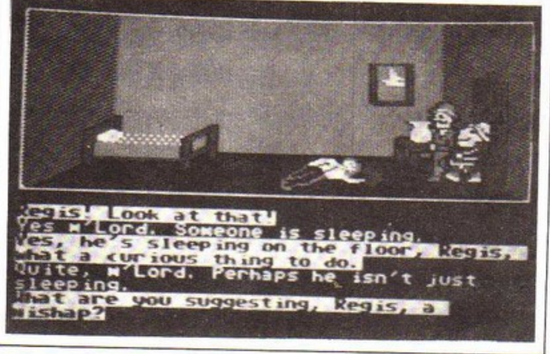
- 走到甲板的最頂端，再將搖桿向前推即可。

當你要上下甲板時

- 要到下一層甲板時，請先走到船側的樓梯口，此時你的助手雷吉士會問你：“Are we going dounstairs , m′Lord? ” ，按下搖桿的按鈕表示“YES” （即要下樓），否則移動搖桿（任何方向均可）表示“NO” （不下樓）。
- 同樣地，當你要到上一層甲板時，走到樓梯口，助手問道“Are we going upstairs , m′Lord?”，按下搖桿按鈕表示“YES” ，移動搖桿表示“NO” 。

當你要進入房間時

- 走到房門的正中央，將搖桿向前推，如果房間沒有上鎖的話，那麼便可以進入。否則你的助手會告訴你無法進入房間。



福爵士發現有人倒臥血泊中

□小助手

在偵查的過程中，你常有機會接觸到物品的清單，人物的照片，旅客的對話記錄，以及許許多多的證據。爲了簡化這一些過程，福爵士提供你一個小助手。

如何使用你的小助手

1. 當你在船上的任何地方需要用到它時，按下搖桿上的按鈕，然後你將在螢幕上看到如下的訊息：

   Walk Around

   Inspect

   Examine evidence

   Main menu

   在螢幕的右方將會出現一隻手代替游標，稱之爲（ Helping Hand ）。
2. 用搖桿移動手之上不到訊息的水平位置時，該訊息將以反白字樣顯示，按下按鈕則完成選擇。將手移到此顯示外，則會恢復到正常的移動狀態。

□進行調查

你第一次進入一個旅客的艙房時（參閱前面的「當你要進入房間時」）福爵士和雷吉士將自我介紹一番。受訪的乘客也將輪流地介紹他或她們自己，當這些禮儀結束後，按下搖桿的按鈕，此時你將發現有下面的訊息出現：

Talk to〔character′s name〕

指出這一句話並且按下搖桿上的鈕，把下面的訊息叫出來。

Tell me about ……

What do you know about

this evidence ?

Please follow me……

Share notes with〔character's name〕

Accuse〔character's name〕

previous menu

這些訊的意義在稍後均有詳細解說。

□如何與乘客和船員談話：

1.回到甲板的人群中，按下搖桿的按鈕。

2.選擇"Talk to〔character's name〕"，然後按下搖桿的按鈕。

3.選擇"Tell me about…"，然後按下搖桿的按鈕。

4.選擇"The person…"，然後按下搖桿的按鈕，此時你將看到長方形的內框中顯示出許多臉孔，那都是到目前爲止曾和你談過話的人。

記錄下小助手所指出你將要與之談話的對象，並且在長框下有下列的訊息：

〔character's rame〕,

tell me about……

yourself

5.看看這些人談了他（她）們自己些什麼，然後按下搖桿的按鈕。再看看他們談論別人些什麼，此時指示小助手記錄下此人的談話內容，然後按下搖桿上的按鈕。



福爵士詢問被害人之子

細聽這些人對於受害者談論論了些什麼，選擇"Tell me about…"，並且按搖桿的按鈕，然後再選擇"The victim…"，並再按搖桿上的按鈕。

□做記錄

每次當福爵士提出問題時，他總是敏銳地告訴我：「記下他的一言一行」。

事實上，他是對的。要想偵破這個案子，非得要掌握任何一點蛛絲馬跡，所以請緊跟著下面的指示：

（查看先前的記錄）

1.在這些人供述的結尾，你可以看到雷吉士問道：Would you like the notebook, m'Lord?

按下搖桿上的按鈕，回答"YES"。

2.你將看到這些人的陳述出現在螢幕上，然後按下搖桿上的按鈕。選擇你需要的幾句話，載入你的記事簿中，然後按下搖桿上的按鈕。此時這些特定的文字會顯示在那人的完整陳述之下。

3.繼續選擇你所想要記錄的資料，直到你記滿一行爲止。

如果你想移動你所記下的任何一個字，只要指出這個字，然後按下搖桿上的按鈕即可。

4.當你對你所記錄下的資料感到滿意時，指出螢幕上最後結束的字，然後按下搖桿上的按鈕即可。

一旦你結束記錄，你所記錄下的資料將在遊戲進行中保留不變。如果你選擇了錯誤的資料，你可以把小助手移到該字的位置，按下搖桿按鈕，即可消去該資料。

□分閱記錄

你和福爵士所記錄的這些資料，主要是分閱給其他旅客或船員看，藉以觀察一些可疑的端倪。例如，一個男旅客很可能告訴你其中一個旅客有嫌疑，但是如果你

拿出這位女旅客對此人的談話內容時，必定使此男有另一番新說詞，這時你要仔細觀察這其中的矛盾所在。

當然，爲了要分閱這些記錄，你必須先要記錄這些資料。

1.找到這個你想要給他看資料的人，並按下搖桿的按鈕。

2.選擇“Tall to〔character's name〕”，然後按下搖桿的按鈕。

3.選擇“Share notes with〔character's name〕”，然後按下搖桿的按鈕。

4.選擇“This person…”，然後按下搖桿的按鈕，此時你可以看到螢幕上出現到目前爲止所接觸過的人。

5.指出其中的一個人，你將看到你們的談話記錄顯示在螢幕的下半面。

6.按下搖桿的按鈕，把小助手移到螢幕底端，隨後把小助手移至你所選擇的記錄資料位置，此時該記錄所提及的人名會顯示出來。

資料的記錄可累積達三頁。如果你要看二、三頁，把小助手移至螢幕底端，把搖桿向後拉即成。

7.你可以選擇想要分閱給其他人看的資料，標出重點並且按下搖桿的按鈕即可。那個與你聊得來的人，會對於你給他看的資料有所反應。

□筆錄

也許有時候你會用古老的方式——用手寫記錄資料。因此一本「調查員的日記」將提供你作此項記錄。

你願意和我合作嗎？

你和福爵士將偶而需要其他旅客與船員的幫助，因此，你必須要求他們跟你一起巡視「廸爾塔公主號」。

□請求他人的協助

1.進入此人的艙房。

2.指示“Talk to〔character's name〕”，並按下搖桿的按鈕，然後指示“Please follow me…”，然後再按一次搖桿的按鈕。

3.離開艙房，並開始在船上巡查。這時在甲板上只會出現三個人。如果有一個人跟在你後面，也許你會有想擺脫他的念頭。

□ 如何甩掉跟踪你的人

1.按下搖桿的按鈕，叫出主目錄。

2.選擇“Talk to〔character's name〕”，並按下搖桿的按鈕，然後選擇“Please go back to what you were doing”，然後再按一次搖桿上的按鈕。

如果有人拒絕離開，不必驚訝！因爲畢竟他們正在船上享受他們的假期。

□證據

除了藉著談話與分閱記錄來蒐集資料之外，你還必須去發現，蒐集和檢查那些重要的物證。

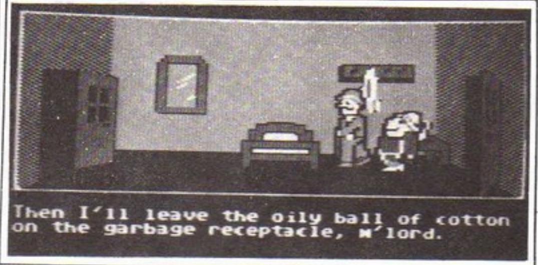
□尋找證據

在已知的地點尋找線索：

1.按下搖桿的按鈕，把目錄顯示在螢幕上。



八個嫌疑犯



福爵士尋獲一件證物

2.選擇"Inspect"，並按下搖桿的按鈕。

藉由福爵士銳利的眼光和雷吉士靈敏的反應力，你可確定所尋獲證據的眞僞，但是你必須幫助他們檢查「廸爾塔公主號」上任何可疑的地方。

☐ 蒐集證據

一旦你發現任何蛛絲馬跡，把它記錄下來。

- 如果雷吉士問你是否可將證據放進他的口袋裡，你按下搖桿的按鈕回答"YES"。
- 詳細記錄在雷吉士口袋裏放的東西，選擇"Examine evidence"，並按下搖桿的按鈕。

☐ 查詢證據

找尋更多線索的不二法門是：多問！多問旅客或船員對命案的看法。"

如何詢問：

1.走到你想發問的人面前，選擇"Tilk to〔character's name〕"，並且按下搖桿的按鈕。

2.選擇"What do you know this evidence?"，然後按下搖桿的按鈕。

隨後閱讀螢幕上列出的到目前爲止你所收集到的資料，並指出現在想查詢的項目，然後按下搖桿的按鈕。記得要記錄你所詢問的人，對你顯示的證據有何高見。

☐把證據藏在通風管內

在你和福爵士蒐集到許多有價值的證物時，客艙內的通風管是最佳的隱藏之處。

如何把證物放入通風管：

1.回到福爵士的客艙內，按下搖桿的按鈕，叫出目錄。

2.選擇"Inspect"，按下搖桿按鈕。

3.選擇要隱藏的證物，按下搖桿按鈕。

一直按搖桿按鈕，直到證物已經藏進通風管內爲止。

在工作桌上檢視證物的價值：

當你蒐集到某些證物後，要偶而從通風管內拿出來做進一步的分析研判，有時兩種證物互相比較，會有意想不到的收獲。

如何把證物放到工作桌上：

1.選擇你想要檢視的證物，反覆按下搖桿的按鈕，直到證物呈現在工作桌上方止。

2.選擇"EXAMINE"，然後再按下搖桿按鈕即可。

開閉通風管：

你必需先關上通風管，方能繼續進行偵查工作。如果你忘了先把證物放進通風管，就關上閘門，那麼，電腦會自動把證物放入其中。

要執行這項行動，選擇"CLOSE"，再按下搖桿的按鈕即可。你所蒐集到的證物，不是存藏在通風管內，就是在雷吉士的口袋裏！

逮捕嫌犯

逮捕人並不難，但要糾出密西西比河上這樁謀殺案的嫌犯，却又是另一回事。

如何去逮捕嫌犯：

1.移動游標到你想逮捕的人面前，指示"Talk to〔character's name〕"，然後按下搖桿的按鈕。

2.選擇"Accuse〔character's name〕"，然後按下搖桿的按鈕。

- 如果你沒有足夠的證據去逮捕嫌犯，雷吉士會警告你。
- 如果你有足夠的證據去逮捕嫌犯，請遵循螢幕上的指示。

小助手把重要陳述記錄下來

好的開始 有時是成功的一半

這樁密西西比河上的謀殺案，由於許多變化而可能有四種不同的結局。

(1)順利破案：

你可以記錄並分閱有用的對話，蒐集有用的證據，並且正確地逮捕到謀殺者，也就是說你偵破了這樁謀殺案，恭喜你！

(2)功虧一簣：

你可能蒐集正確的證據却仍然抓錯了人，或者你抓對了人，却沒有足夠的證據控告他（她）。在這兩種情形下，你都有被拋入密西西比河的危險。

(3)反遭殺身之禍：

無論眞正的元凶是誰，他（她）可能被你鍥而不捨的偵查行動所激怒，而對你興起殺機。雖然「廸爾塔公主號」的空間甚爲寬敞，但除非你跳入密西西比河，否則在這個有限的空間中，敵暗我明，稍一不愼，名探就嗚乎哀哉！

(4)凶手逃之夭夭：

如果你未能在渡輪抵達紐奧良之前偵破此案，那麼，一旦船靠了岸，凶手將混行在下船的人群中逃之夭夭，而你也得在功名簿上添加一筆「失敗」的記錄。

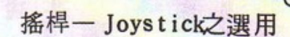
從失敗中獲取教訓

從失敗中獲取教訓

- 四處找尋證據。
- 和你所見到的每個人攀談。
- 當你在做筆記時，試著自其中找出問題點，而不僅是抄寫。
- 單憑對一個人的陳述存疑就下論斷，實在極具危險。此外你絕對無法以不正確或不足的證據，就逮到眞凶！

／郭俊麟

精訊熱線(四)



搖桿— Joystick之選用

不論您所使用的電腦機種是APPLE、PC 或任天堂，皆需有搖桿裝置始能玩GAME，但如何選擇一支適用的搖桿呢？又如何將它調整至正確值呢？且慢慢聽我道來。

APPLE、PC 所使用的搖桿都很類似，最大差異是在阻值以及插頭部份，但其使用的材料及構造幾乎完全相同。且不論APPLE 或PC 的搖桿皆需具備自動歸零及微調裝置，另有一種能夠自動發射者亦可作爲選購之參考，任天堂本身已附有搖桿裝置，但爲了能更方便使用或應程式之特殊需求（如奧運會第Ⅰ、Ⅱ代），必須另購一支搖桿。因此最好能選購一支可以適用所有程式（包括奧運會），並能設定成自動發射的搖桿。

最後，我們列出APPLE 及 PC 調整歸零及微調值之程式，以便使你能調整出最佳使用值：

APPLE（APPLE BASIC）

```
10  PRINT PDL(0),PDL(1)
20  GOTO 10
RUN
```

PC（PC BASIC）

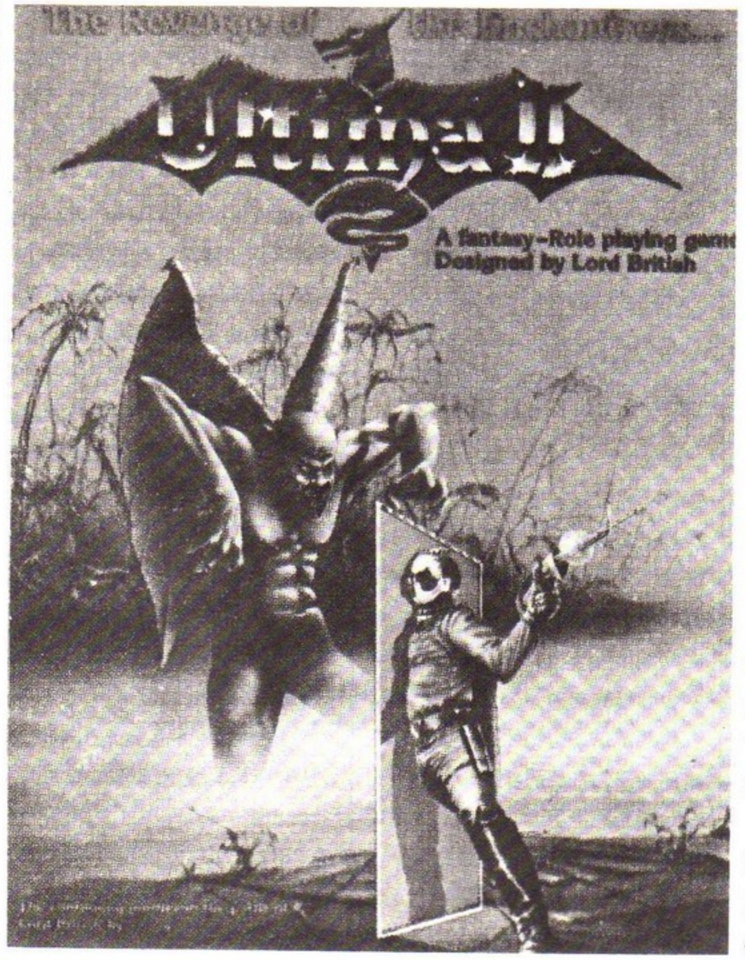
```
10  PRINT STICK(0),STICK(1)
20  GOTO 10
RUN
```

這二者的中間值皆爲 128，若要測試第二支搖桿時，將（0）、（1）改成（2）、（3）即可。祝您玩得愉快，下次再見！

／編輯部

創世紀Ⅱ 整裝出發

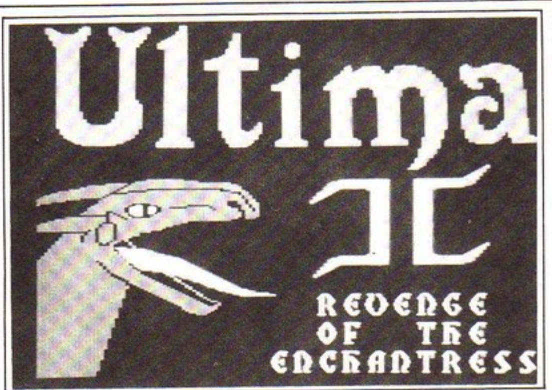
魔王隕落　光明綻現
然而好景不常
女巫的復仇之火又襲捲大地
時光門的威力能拯救受創的生靈嗎？



自從魔王Mondain被一位英勇的戰士所消滅後，可怕的謠言接踵而來，其中最令人膽寒的謠傳是——Mondain臨死前已訓練出一位傳人，這名弟子正受著驚人的魔力保護著。然而這個傳言不久就不再爲人所提起，因爲擊敗Mondain這位戰士的伙伴們曾於事後再度進入魔王Mondain的城堡中調查線索，結果堡內空無一人，也找不到任何支持此一謠傳的證據。

事實上，Mondain堪稱爲大地的瘟神，他統治著黑暗世界中所有的妖魔，並帶領他們在地球上恣意橫行，甚至禍害到整個太陽系。但是以「將別人的痛苦建築在自己的快樂上」爲宗旨的Mondain並不以此爲逆，反而興奮無比。人類的浩劫直到Mondain被消滅之後，才宣告終止。

如今，已不再有任何關於魔王Mondain的傳言，而人們也寧可信以爲眞，以求解脫恐懼的籠罩。至少魔頭Mondain確實被消滅了，邪



標題畫面

```
Jedi
A LEVEL 00 MALE HUMAN CLERIC

WEAPON: MACE                    TORCHES-00
ARMOUR: CHAIN                      KEYS-00
 SPELL: PASSWALL                  TOOLS-00

STRENGTH-25   STAMINA-15         WISDOM-25
 AGILITY-20  CHARISMA-10         INTEL.-15

WEAPONS: DAGGERS-02 MACES-01

ARMOUR: CLOTH-02 LEATHER-01 CHAIN-02

SPELLS: DOWN LADDERS-12 UP LADDERS-06

ITEMS: WANDS-01 BOOTS-03 CLOAKS-02 GEMS-
04 GREEN GEMS-01 BLUE TASSLES-01 STRANGE
 COINS-02
```

人物狀態顯示。其中WEAPON、ARMOUR、SPELL 均指玩者。

惡的怪物也不再出現地球上，大地回復了它原有美麗的風貌，萬物又再度充滿了生機。

經過了數年，地球上出現了奇異的「時光門」(time door)，它打開了人類另一個新的知識領域，也使得一個舊理論——時空轉換——再度被重視。就在人們努力研究時光門的當兒，卻無人警覺到新的危機又再度降臨了。

緊接著，突然出現一個迷路的牛獸人。它代表著什麼呢？它又是何時出現的呢？根據科學家們推測，這個牛獸人可能是某一位巫師在無意間的傑作。當牠第一次被發現時，情況十分虛弱地躺在牆角並且受了傷，經過人們的悉心照顧復原之後，也因而對人類產生了信任，從此和人們友善地相處在一塊。現在你在城鎮中所看到的友善牛獸人便是牠的後裔。

可是人們所擔心的事還是發生了！黑暗的魔掌再度伸向大地，惡魔如死而復生地紛紛在地球上出現，邪惡的力量狂野地擴張著，幾乎到達無法擊敗的地步。而領導這群魔鬼到處肆虐的，是一個新竄起的魔后——女巫Minax。這位女巫三歲時，就能使用超能力移山倒海；十一歲拜師於魔王Mondain的門下，成爲頭號接班人。如今，Minax更青出於藍，法力數倍於Mondain，並且更加邪惡，更加殘暴。

西元 2111 年，人類面臨到核子毀滅的大浩刼，這是女巫Minax的勝利。人類長久以來互信互愛的世界最後竟走向了仇恨和毁滅。然而若非時光門的存在，你現在將不會在此地出現，也只有藉著這種在時空中轉移的能力，生命才得以延續。

經過了這些可怕的日子後，倖存者開始致力於理解整個事件的發生，並重新思考對時空的觀念，以期能達到利用時光門來挽救地球。

根據研究結果得到兩項結論：第一，所有的惡魔都是由一個超强的法力泉源——女巫Minax所創造。第二，若是有這麼一個機會，能根本除去亂源，便能挽救今日地球悲慘的命運。

同時，Lord British 對於你自願加入這個極具危險性的冒險工作，致上最高的敬意與讚揚。不管此行是否成功，你都已擁有他們的感激與敬愛。一旦你完成了這個神聖的任務，你將可回到一個嶄新面貌的地球。對於你所做的偉大貢獻，人們將傳誦不渝。

現在你對整個事件已有了認識，如果你仍願意獨力前往，對抗邪惡的勢力，拯救無助的大地，那麼出發吧！願天神的力量環繞著你，助你完成這份艱鉅的任務。

A：打開創世紀的大門

ULTIMA Ⅱ所使用的磁片共有三面：第一面是啓動ULTIMA Ⅱ的PROGRAM DISK ；第二面是創造人物用的PLAYER DISK；第三面是穿梭銀河系所用的GALAC-

TIC DISK 。注意!!第二面的PLAYER DISK 是一面用來創造人物的母片，上面沒有任何人物資料，是所謂空白的PLAYER DISK (BLANK PLAYER DISK)。一旦經過人物創造，把人物屬性記錄上去，便成爲有名份的PLAYER DISK，若使用它再創造人物，是會被磁碟機吐出來的。故必須使用備份進行本遊戲(這一面沒有保護)，以防萬一。

首先放入PROGRAM DISK 啓動，開場畫面可按下 ESC 鍵略過。接著有三項功能選擇：

①選擇“ D ”——觀看示範畫面。

②選擇“ P ”——進行遊戲。

③選擇“ C ”——創造一位新人物。

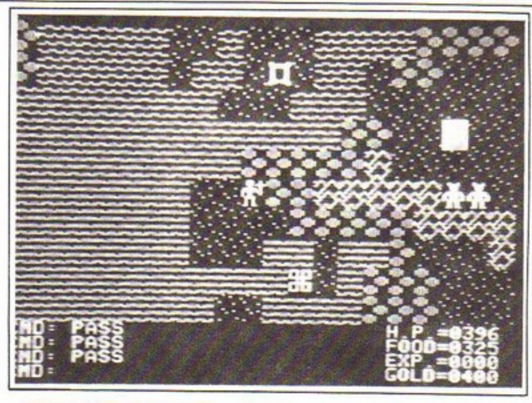
選擇“ C ”之後，放入PLAYER DISK的備份(BLANK PLAYER DISK)進行創造。

你的第一項工作，就是將90點分配到STRENGTH (力量)、AGILITY (敏捷度)、STAMINA (耐力)、CHARISMA (魅力)、WISDOM (智慧)、INTELLIGENCE (聰明)六項人物屬性上，每項至少需要10點(以免產生畸型兒)。接著選擇性別，職業和姓名，每項不可多於15字。

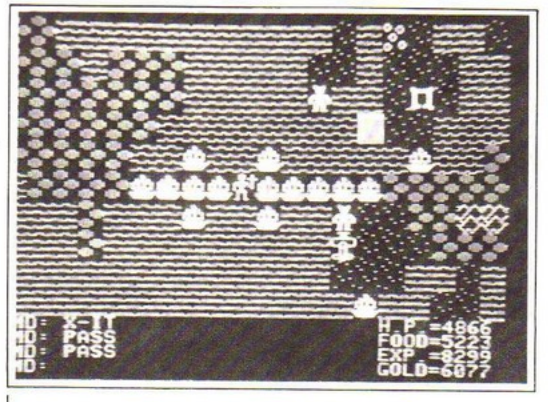
此外一些額外的屬性點數亦可輕易獲得：

男性得5點力量

女性得10點魅力



國王城堡近在咫尺，可是……



1990年，美歐兩洲間建造了跨海大橋。

種族的影響

HUMAN (人類)——得5點知識

ELVEN (精靈)——得5點敏捷

PWARVEN(侏儒)—得5點 DWARF 力量

HOBBIT(小精靈)—得5點智慧

職業的影響

FIGHTER(戰士)—得10點力量

CLERIC(牧師)——得10點智慧

WIZARD(巫師)——得10點知識

THIEF (小偷)——得10點敏捷

各屬性對人物的影響

力量：決定打擊敵人的殺傷力

敏捷：影響你所能使用的武器及行竊的「手氣」。

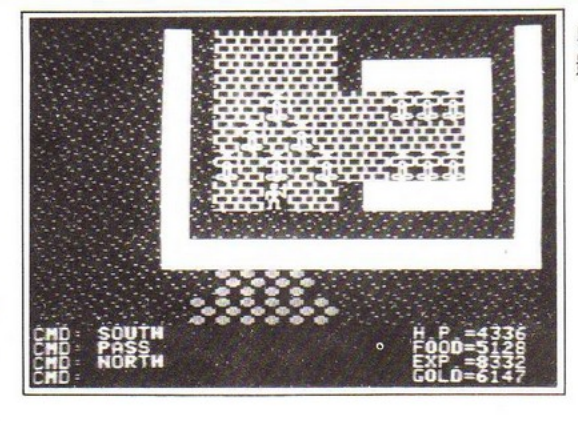
耐力：耐力愈高愈耐打。

魅力：商人賣東西給俊男美女通常索價都比較低。

智慧：牧師施法效力的決定因素。

知識：巫師做法成功與否的關鍵。

所有六項屬性都可達到九十九點！如何才能達到此種境界就端看各位的功力了。



與龐大的機群合影留念。

B、進入創世紀的世界

(一)指令

● 移動人物的指令：

(a)地表	(b)地下城或高塔
〔RETURN〕	〔RETURN〕
北	前進
〔←〕西　東〔→〕	〔←〕左轉　右轉〔→〕
南	後退
〔／〕	〔／〕

● 其他動作指令：

A)ttack	在地表須指明攻擊方向，在地下城則攻擊前方的怪物。
B)oard	搭乘交通工具。
C)ast	施展已經準備好的法術。
D)escend	在地下城中下降一層。
E)nter	進入各式建築物，或閱讀告示。
F)ire	使用船砲開火。
G)et	拿取物品。
H)yperspace	乘太空船進行空間跳躍飛行。
I)gnite	點亮身上的火把。
J)ump	在緊急狀況跳上或跳下。
K)limb	在地下城或高塔中向上爬升一層。
L)aunch/Land	發動飛機、發射火箭，或降落。
M)agic	選擇預備使用的法術。
N)egate	如果你擁有某種神妙的物品，可凍結別人無法行動一段時間。
O)ffer	付給他人錢財，交換他身上的物品。但泰半血本無歸。
P)ass	放棄一次指令的機會。Space Bar有相同效果。
Q)uit	存下目前的狀態，但須在地球表面，而且不能乘用交通工具。
R)eady	選用武器。
S)teal	使用你的第三隻手。
T)ransact	與人交談。
U)nlock	開鎖，但你須有鑰匙。
V)iew	如果你有某種魔法物品，便可如鷹眼般地俯看大地。但在地下城和高塔無效。
W)ear	選擇甲冑穿。
X)it	離開乘坐的交通工具。
Y)ell	發洩情緒專用。

Z)tatus　查看人物狀態。請隨時注意自己的物品和狀況。

ESC　放入遊戲中所要求的磁片後，請按此鍵。

㈡法術

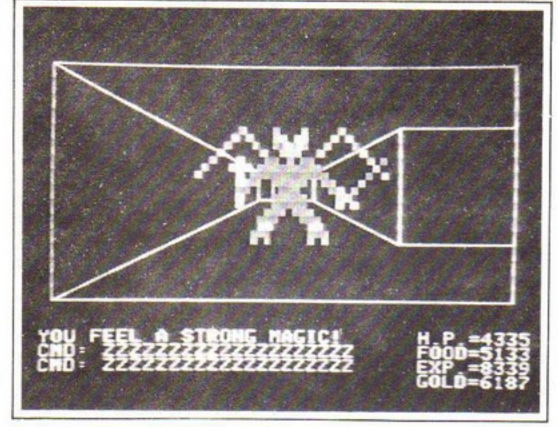
在 ULTIMA II 的世界中只有牧師和巫師有施法的能力。法術分為三類：

⑴牧師和巫師均能使用的法術：

- LIGHT （神光術）：產生魔法照明的效果。使用神光術的好處在於不用擔心會被吹熄。
- LADDER DOWN（沈降術）：在地下城或高塔中使用，可將你往下傳送一層。
- LADDER UP （飛昇術）：效用與沈降術相反，可向上傳送一層。

⑵牧師的專用法術：

- PASSWALL（穿牆術）：能瞬間將牆壁化為烏有。
- SURFACE（返地術）：能即刻將你從地下城或高塔中傳送回地表。
- PRAYER （祈禱術）：祈求神力的幫助，打擊敵人。



地下城不是睡覺的好地方。

⑶巫師的專用法術：

- MAGIC MISSILE（魔擊術）：產生一道宛如閃電的魔力攻擊敵人。
- BLINK （飛遁術）：將你傳送至同一層的另一個地方。
- KILL（妖殺術）：最驚人的殺妖法術。

所有的法術都可以在城鎮中買到，但牧師和巫師彼此是井水不犯河水，而法術只能在地下城和高塔中發揮效用。使用法術前先確定目前準備中的法術為何（用M指令選擇代號 1～9 的法術），再按C（CAST）施法。使用殺傷性法術時，記得要「面向它」。

(c)踏上 ULTIMA 的土地之後

當遊戲畫面出現後，你便可見到以你為中心的四週景物。在畫面的右下方顯示了四項數據，依序表示你的 H.P.（生命點數），FOOD（食物），EXP（經驗），GOLD（黃金）。其他人物屬性及所有物可由Z鍵查看。左下方的 CMD（COMMAND）則隨時等待你的指示。

初次來到這個人生地不熟的地方，最好先不要亂跑，尤其是當你還一絲不掛，手無寸鐵的時候更不可大意。因此，頭一件要事就是買件衣服什麼的來遮羞，再買把刀斧武裝一番，才不致於使自己看起來那麼脆弱。而艱鉅的任務也接踵而至，一連串的戰鬥是一種鍛鍊，每擊敗一個敵人，你可以獲得若干經驗與黃金，甚至一些有用的物品（物品須按Z鍵查看）。

在城鎮裏頭最好安分守己些，除非你很有把握，否則輕舉妄動的後果通常是很悲慘的。儘量和城裏每一個人談，尤其是一些特殊人物，從他們口中所得的線索，將有助於你的冒險行動。在武器店裏你可以購買到所需要的武器，它們有 DAGGER（短刀）、MACE（釘頭鎚）、AX（戰斧）、BOW（

弓)、SWORD(劍)、GREATSWORD(巨劍)、LIGHTSWORD(光劍),PHASER 。分別以1)DA、2)MA、3)AX、4)BO、5)SW、6)GR、7)LI、8)PH 來表示。

越強力的武器須要有越高的敏捷力才能舞弄得來,剛開始你最多只有弄斧的能耐。在甲店供應LEATHER(皮革)、CHAIN (鎖子甲)、PLATE (盾牌)、MAGICAL REFLECT(魔法反射護甲)、POWER(神力護甲)等5種護具。有一項武器在店裏是買不到的,一把天下無敵的快刀——魔劍ENILNO。

(d)時光隧道

TIME DOOR (時光門)是首度出現在ULTIMA Ⅱ 的世界。人們對時光門的起因尚不了解,但根據一些曾進出時光門的冒險者的證實,時光門內確實連接了地球的五個時代:

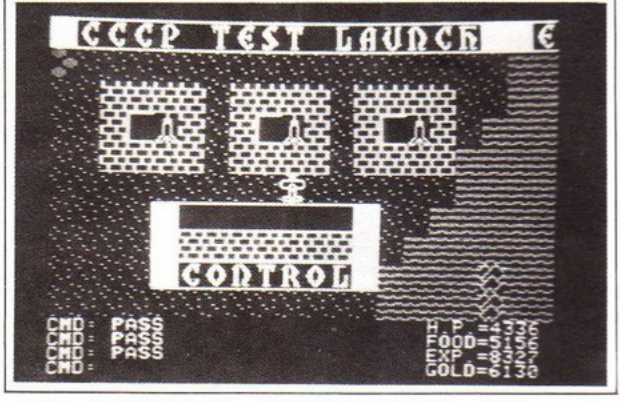
(傳說的時代):一度只在傳說中存在的世界,終於出現。統治這世界的力量非善即惡,善惡的消長將深深影響往後的世界。人們相信,女巫Minax在這段時代中擁有最強大的勢力。

(上古時代):地球尚在形成階段,大海圍繞著唯一的大陸塊,七大洲尚未分裂出來。

(紀元前時代):較高等的文明已在地球上出現。甚至有人認為,有少數更高等文明的人類為了某種理由,遷徙至外太空。

(公元後時代):也可稱為現代—— 1990 年代。人類一味追求物質,靈魂被誘往罪惡的深淵卻不自覺。

(未來的時代):許多曾在地球上生存的生命和文化幾乎都消失殆盡。地球受到了史無前例的破壞。滿目瘡痍的地表中,唯一倖免的城市只有——莫斯科。



太空中心的試驗火箭,是你衝出地球的唯一希望。

冒險者根據經驗繪製了一張包含這五個時代的時空地圖。圖上畫出了時光門出現的地點，左邊第一個代表時代的圖形，表示時光門出現在該時代的起點，右邊第二個圖形則是經時光轉換後將出現在某一時代的終點，連線指示傳送出現的位置。

(e)再生

當你不幸陣亡時，重新開機，你可以從上次" SAVE "的狀態從新再來，仍是好漢一條。

(f)人物誌

ORC ：半獸人，人與豬混血的結果。

THIEF ：小偷是 ULTIMA II 世界中最最可怕的怪物！血汗掙來的寶物，可能在一瞬間化爲烏有。咬牙切齒尚不能形容他有多可惡！

FIGHTER ：十分地強壯，身上常帶有一種有用的物品。

CLERIC：並非所有的牧師都是善類。

WIZARD：喜歡用魔擊術攻擊對手的危險人物。

DEMON ：地獄來的使者，能使用法術令你動彈不得。

DEVIL ：DEMON 的伙伴，能把你的武器變成一根棒棒糖。

BALRON ：長著一對大翅膀，窺探別人睡覺是它的嗜好。

SEA MONSTER ：就是海怪。

GUARD ：體型十分壯碩，特別是那些沈默寡言的衛士，惹不得。

MERCHANT ：做生意的。

JESTER：國王身邊的寵臣，大智若愚也說不定。

KING ：大名還是 LORD BRITISH。

MINAX ：？！

(g)交通工具

HORSE ：馬兒會跑，也會吃草（吃你的食物）。

FRIGATE ：帆船上的大炮，是一發斃命的利器。

PLANE ：螺旋槳飛機是地表最快速便捷的交通工具。坐上它，所有的怪物便站在那兒，癡癡地望著你。你必須有兩種物品，才能實現翱翔的美夢。

ROCKET ：火箭和飛機一樣都須停放在平整的草地上，不同之處是火箭的燃料須自備。

(h)地形

水

草地

高山

鵝卵石通道

牆

村莊

沼澤（危險地區！）

森林

城市

城堡

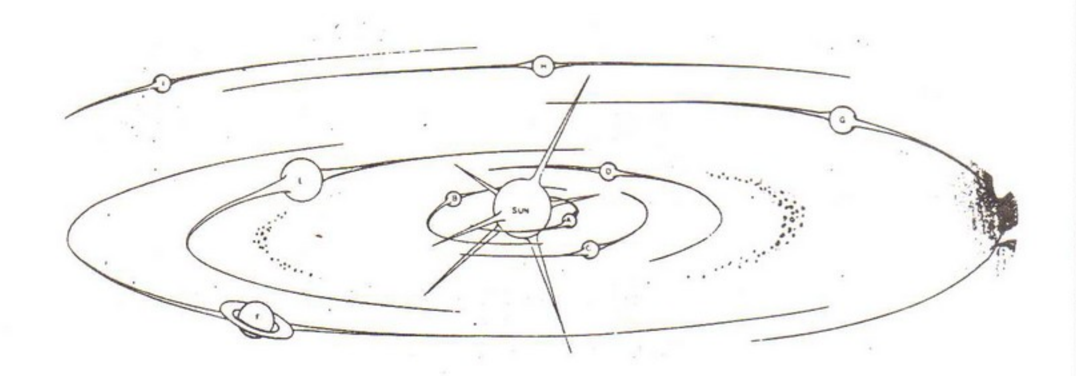
地下城

高塔

星際圖

下面各星球的座標，將是你進行星際旅行不可缺少的導航資料。

	座標X	Y	Z	生命	地　形
* SUN（太陽）	4	4	4	無	無
A. MERCURY（水星）	5	4	5	？	水、沼澤
B. VENUS（金星）	3	3	4	無	水、沼澤、草原
C. EARTH（地球）	6	-6	6	有	所有地形
D. MARS（火星）	6	2	3	有	高山
E. JUPITER（木星）	1	3	4	？	水、草原
F. SATURN（土星）	2	8	5	無	水、草原
G. URANUS（天王星）	9	4	6	有	森林、草原
H. NEPTUNE（海王星）	4	0	5	？	草原
I. PLUTO（冥王星）	0	1	4	有	高山



你最好先知道：

1. 沒有食物一樣會出人命的，請注意你的糧食。
2. 第一件要事是找國王。
3. 一船在手，天下無敵。用船砲轟怪物，兩三下就清潔溜溜，可省不少時間，又能名利雙收。
4. 進入城鎮、地下城、高塔、時光門和發射火箭，都需完成一次SAVE的動作。
5. 儘早了解各項物品的用處，並隨時查看自己的物品。酒吧裏的酒保可提供你不少這方面的消息。
6. 數值超過99之後，又從0開始，不要得意忘形。
7. 充分利用地形，以躲避攻擊和防止怪物脫逃。
8. 地下城和高塔內只藏有一種稀有的物品。
9. 欲知詳情，下回分曉。

／天行者

The Revenge of the Enchantress...

Sierra ON-LINE INC

創世紀 II 地形圖 ⇧

KAO與無敵超人

人物資料的修改原理

大家好，今天我想和各位談一談如何修改Role-Playing Game 中人物資料的方法。

一般來說，修改資料可以從兩個方向進行，其一是在遊戲進行時直接切斷程式，在記憶體內作修改；另一則是利用貯存在磁片上的資料作修改。就許多因素而言，筆者個人較喜歡第二種方法，因爲磁片上的資料畢竟是死的，而且在切斷程式的過程中，也無法保證不會傷到什麼；再者，我認爲要在記憶體中找資料是相當費時耗力的工作。

要修改資料，你必須會使用「至少一種」工具，諸如Bag of Trick ，C.I.A.以及許多Copy 程式中附加的Sector Editor 一類的工具。其中我個人又較偏好C.I.A，因爲它的彈性大，可以針對需要作種種修改。至於這些工具的使用方法和技巧，在市面上早已有翻譯的使用手册，所以在此不再多言。

此外，我們還必須了解磁片的一些原理，像是Dos 3.3 ，Dos 3.2 版本的差別何在(即 16 sector 與 13 sector)，還有16進位，2進位和10進位的換算，以及Address Mark 與資料貯存的關係，此外還要能利用Track Editor 去檢視出不正常的Address Mark，以便修改我們手上的工具，進而達到修改資料的目的。原則上，瞭解了上述的這些原理後，我們就可以著手修改了。至於上述這些基本的磁片資料結構，在市面上較詳細的Copy 程式使用手册，或一些談到程式的保護、破解的書裡，都會有相當清楚的說明，有心者不妨多加研究。

好，現在假設先前敍述的東西我們都瞭解了，不妨泡杯茶，讓我們開始步入正題。

事實上，修改人物資料是一件很容易的事，尤其和Copy 比起來，它簡單得太多了，主要是因爲要修改資料時，我們只要思考可能的貯存方式，而不必擔心有什麼陷阱，最起碼到目前爲止，只有極少數的程式設計師會對人物資料加以保護。在我個人所喜好的程式中，只見過The Bard's Tale(冰城傳奇)，和ELITE (銀河飛鷹)這兩個Game罷了！所以，我們不妨把存有人物資料的那一面磁片Copy 下來，儘管大膽細心地去做，大不了當機而已，電腦又不會爆炸！

對了，我們還要有一點共識，所謂「天下没有不勞而獲的事」，我們絕不可能說，在今天拿到一個没玩過的Role-Playing Game ，便馬上動手修改，而能夠成爲無敵強人。我們得先投資一點時間玩玩看，多花時間去測試才能成功。

首先，我們得先設定幾個人物，展開旅程，多留意一下那些數字常會改變。這樣吧！我們拿創世

紀Ⅱ（ULTIMAⅡ）作範例，一邊做，一邊說好了。

我們假設第一個人的名字叫SIR.KAO，他的設定資料是Human, Male, Fighter, STR = 20，DEX = 20, INT = 5, WIS = 5, 接下來我們進入旅程。先走一走，你立刻發現食物（Food）減少了，接著進城買東西，錢當然會減少，但是我們也發現同一種物品（如武器，甲胄）可以買好幾件，所以推測在資料中必定有數量的關係。我離開市鎮後，遇上了兩三隊ORC，不幸全軍覆沒！

沒關係，再組織一支同樣的隊伍，把先前的「死者」洗掉，這回一進入旅程，馬上按 Q 鍵作貯存的工作，接著拿出C.I.A的Trick Dick with The Tracer去找尋SIR.KAO.這個名字。

很好，在第三軌第七磁區找到了，但是在同一軌第六磁區也找到一個KAO.這有點令人困惑。但是仔細一看，第六磁區的四個人是隊伍中的四人，而第七磁區的卻是我所創造的人物，很顯然，第六磁區中的是Party的資料，那就先由這裡開始好了。

用印表機把第六區磁區的資料印下來，和手邊的資料相對照（請注意，這一點很重要，在作Save之前，一定要記得把Save時的人物各項資料記錄下來，以便對照），結果發現Byte \$12—\$15（16進制），正好是20，20，5，5，這似乎是STR,DEX,INT,WIS等四項，\$20-\$21以及\$23-\$24，還有\$1A-\$1B，\$1C-\$1D都是01,00，\$29-\$30和\$31-\$32也都是01,00，這些數字中一定有一個是食物的量，還有一個是金幣數目。沒關係，再進入ULTIMA Ⅲ，多走幾步，使食物減至90，其餘資料未變，再作查驗。果然找出出Byte \$20-\$21變成00,90，很顯然這就是食物的量，我們把它改成9999，再進入遊戲中，果然食物變成9999，接著以同樣方法試出\$23-\$24是錢數，這當然也要改作9999。

接下來我們實驗一下Byte \$12-\$15是否為STR………等四項，把它依序改成91，92，93，94，果然STR, DEX, INT, WIS依次變成91，92，93，94。有了這個基礎，遊戲進行得順利異常。有了錢，便大肆採購，發現Byte \$29-\$2F是各種Armor的數量，\$31-\$3F是Weapon的數量，\$25-\$27是Gems, Keys & Powder，\$0E是Troch, 更明白了\$1E-\$1F是經驗點數，\$1A-\$1B，\$1C-\$1D分別是生命點數和生命點數之上限。唯一要特別提醒各位的是Byte \$0F，這種以一個Byte表示多種特殊Item的方式在別處也常可見到。

我們知道，一個Byte有8個Bit（十六進位與二進位之間的換算關係要弄懂），而此Byte的最大值FF化為二進制是11111111，這也就是說，他以這八個Bit分別指示4張卡（CARD）和4個記號（MARK）。當每個Bit的值均為1時，表示8樣備齊，而此時Byte的值得填入FF，如此便可擁有全部的卡和記號。這種方法在ULTIMA Ⅳ中也有，但是這回Lord British加了點小機關，關於這點以後有機會再談，但是這個方法最好能瞭解，相信會有許多用處。

ULTIMA Ⅲ改到這裡，已經沒什麼趣味了，而須要改的Byte也大致都改到了，怎樣？不難吧！

當然，ULTIMA Ⅲ只是一個例子，我們用它是因為在ULTIMA Ⅲ的人物資料中，數字都是以10進位存放。其它的Game，例如PHANTASIE，就是以十六進制存放，那我們還得把資料作換算。所以，最好在開始比對資料前，先把十進位的個人數據資料化成十六進位的資料，再分別加以比對，才是好方法。

資料貯存的方式很多，變化也很大，像PHANTASIE，它是把所有的物品作編號，一個人可帶9件物品，故有9個Byte管理，這些Byte的值為何，人物就擁有該數值相對的物品。

像Xyphus（魔域遠征軍），它的魔法，武器，盔

甲分別各有一串Byte 管理。例如法術，完全不會時每個Byte 都是20，學會了第一個法術，管法術的第一個Byte 就變成01，學會第三個法術第三個法術就變成03。因爲它是以十六進位方式貯放資料，所以，假設共有十一種魔法，在管法術這十一個Byte 中我們得依序塡入01，02……09，0A，0B，才能擁有所有的法術，像這種形式，就得多花時間去玩，多多比對才能發現。

最後還有兩點得提一提，在修改時不要太急，原則上一次只試一種，千萬別同時修改太多東西，否則會搞得亂七八糟；另外則是筆者自己的小原則，那就是用錢可以買到的東西或是花錢就可辦到的事儘量少改，因爲修改本來就不是正常的事，改得愈少，發生錯誤的機會也相對地減少。

拉拉雜雜地講了一堆，無非是希望能幫助有心學習修改卻不得其門而入的朋友建立一些概念，同時也和大家交換心得，往後在OAK專欄裡我們將慢慢介紹許多修改的數據。此外，對一些比較有趣的資料我們也將提出來討論，相信在不久的將來，人物資料將愈趨複雜，甚至加上一些匪夷所思的保護，也相信到時候，程式的修改將是一件動腦的趣事了。

／高文麟

精訊熱線(三)



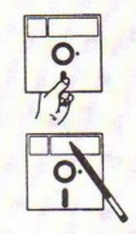
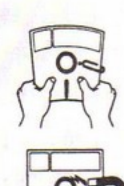
磁碟片使用與保護

各位看官應該都有使用磁碟片的經驗吧！但是爲什麼有些人的磁碟片用了三、四年還是完好無缺，而自己的磁碟片卻老是出問題呢？會不會是自己使用方法錯誤呢？每次看磁碟機空轉或出現 I/O ERR 時，眞恨不得把磁碟片給砸了。

磁碟片是很脆弱的，需要您小心的保護，但如何去注意呢？首先，拿起一個磁碟片的封套翻過來看看，即可看到一些注意事項（如圖所示），如禁止觸摸磁碟片露出之媒體部份、勿彎折磁碟片、注意溫度限制（4℃－52℃）、不要直接在磁碟片上書寫標籤、勿接近磁性物品（如磁鐵或起子……等），以及不使用時要放入保護套內等。

通常最後一項是一般人最不留心的。常在中華或光華商場看到使用者拿磁碟片在COPY時，封套還留在自己手中，如此磁碟片不知不覺中又受到傷害了。除了上述之外，還有一點要注意的就是濕度問題，有些人的磁碟片使用一段時間後就再也轉不動了，原因就是因爲使用環境濕度過高，收藏的地方也沒有注意的緣故。

•磁片切忌的傷害•



只要各位在平時使用與保護時多加留意，不僅磁碟片的使用壽命得以延長，I/O ERR的現象也可以大爲減少。對了，莫忘了前期所提醒的定期清洗磁碟機之讀寫頭，下期見，Bye！

／編輯部



神戒超級篇

在本期「OAK 專欄」中，我們來談談如何修改神戒（RINGS OF ZILFIN）的個人資料，使自己成為無敵的戰士，在此，我們還是利用C.I.A.作為修改的工具。

RINGS OF ZILFIN的個人資料存在第二面，也就是 Save Game 用的磁片上，它位在第A軌第7磁區（TA；S7），讀取時不必修改 Address Mark。

以下我們分別討論每個BYTE的含意。（隨表附上二圖，一為未修改之值，二為修改後之狀況）。

BYTE	原 始 值	期望修改值	含意及解釋
① 4（$4）	09	63	這個BYTE的功用在說明我們每一次攻擊時所能造成的傷害。例如在示範的圖表中為 09，即是每次攻擊會對敵人產生 9 點的殺傷力。
② 6－7（$6－7）	00,09	63,63	這兩個BYTE指的是力量（Strength）的大小，改成 63 是因為 63（十六進位）化為十進位為 99，而如此才能使力量為 9999，若大於 63，數字的顯示會混亂。
③ 8－9（$8－9）	00,14	63,63	此處放的是金幣（Gold），改為 63 的原因和上面相同。
④ 10－11（$A－B）	02,00	63,63	這兩個BYTE放的是生命力（Endurance），生命力為 9999 才能讓我們活得安然愉快。
⑤ 12－13（$C－D）	00,0A	63,63	這是食物（Food），多帶點才不會餓著了。
⑥ 14－15（$E－F）	00,26	63,63	疲倦損耗值（Fatigue）愈高，才能耐得住長途跋涉的旅程。
⑦ 16－17（$10－11）	00,1E	63,63	當夜晚被怪鳥攻擊時，擁有一大堆箭是生命安全最佳的保障。
⑧ 18－19（$12－13）	00,19	63,63	這兩個BYTE是用劍技巧的強弱，改得高些，才能每戰皆捷。
⑨ 20（$14）	00	不 改	這個BYTE是我們預備好要用的法術。基本上不必修改它，但是我們在後面附上一個表格，說明此BYTE為何值時是預備好使用何種法術。
⑩ 22－23（$16－17）	00,00	63,63	這是魔法技巧（Magic Skill）的高低，改成此值，每個魔法均可任意使用。

⑪ 24（$18）	00	16	這個BYTE是甲冑（Armor）的種類跟第⑨項相同，我們將附上甲冑種類的對照表。（16爲Heavy Armor）
⑫ 26（$1A）	0D	11	這是手中劍（Sword）的種類。原來的0D是短劍，改成11之後，就便成最有力的Grand Sword。（數值見對照表）
⑬ 28（$1C）	12	13	這是使用的弓（Bow），共有兩種，12是Ash Bow，13是Brom Bow。
⑭ 29（$1D）	01	63	這是弓的數量（Bow Amount）。萬一手中只有一把弓，又折斷了，那就完了，所以帶多些才安全。
⑮ 30－45（$1E–2D）	全爲00	全爲63	這是各種神奇磨菇的數量。改成63（即99個）之後，你愛吃多少就吃多少。
⑯ 50–75（$32–4B）	除$3D爲01外其餘均爲00	見說明	除了BYTE 66（$42）只可改作01之外，其餘均可改作63，至於其原因在注意事項中會提到。這些是在遊戲進行中會使用到的各項裝備（Object）。

對照表

1.法術

0	NONE
1	JAZZIP
2	REKTAR
3	PAGTAR
4	STOHLE
5	BUZZAD
6	PARTHL
7	EKBERD
8	AK-LIN
9	ILK-BE
A	UN-BAK
B	WARION
C	ZYTROM

2.武器

D	SHORT SWORD
E	PALA SWORD
F	SILER SWORD
10	SLAYER SWORD
11	GRAND SWORD

3.弓

12	ASH BOW
13	BROM BOW

4.甲冑

14	LIGHT ARMOR
15	MEDIUM ARMOR
16	HEAVY ARMOR

注意事項：

1.第⑯項所指的BYTE66（$42）只可改作01，是因爲這是我們手中的Ring。如果修改值大於01，等拿到魔王手中的Ring後，究竟要用那個Ring去和魔王的Ring相合，藉此消滅魔王，你會搞不清楚，甚而會發生遺憾終生的慘劇，所以只能改成01。

2.這裏用於指示的BYTE數目和PHANTASIE Ⅱ的修改是一樣的。皆由00開始，所以BYTE 01（$01）其實已是Sector中的第二個BYTE了。（括號內的是16進位位址，括號前則是十進位位址）。

3.在修改過程中，有很多BYTE是改成63,63；而不像PHANTASIE

Ⅱ一樣改作FF,FF ，這是因為在RINGS OF ZILFIN中，這些數值均以四位數顯示。舉例而言，管力量的BYTE若改作63,01，把63化成十進位是99，將99代入四位數之百位及千位，而在01時，把它代入十位和個位，故均用63，且63之十進位值為99，看了心中較為爽快。

4. 作了這些的修改，要直接去殺魔王，已是易如反掌了。

5. 祝大家好運。

／高文麟

神戒原磁區資料值

```
D5AA96 Y DEAA  DOS  SL=6 T=0A <00> VOL
D5AAAD Y DEAA  3.3  DR=1 S=07 <--> 254
D5AAAD O DEAAEB     PR=1 <*L> <62> <H>

00:  00 40 77 00 09 01 00 09  00 14 02 00 00 0A 00 26   :.@w............&:
10:  00 1E 00 19 00 00 00 00  00 00 0D 00 12 01 00 00   :................:
20:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 12   :................:
30:  00 02 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 01 00 00   :................:
40:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 1A FF 00   :................:
50:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 0A B0 B2 B0 B2 B0 B2   :..........020202:
60:  B0 B2 02 00 DA C9 C1 C4  A0 A0 A0 A0 A0 D4 C5 CC   :02..ZIAD     TEL:
70:  C2 C9 DA A0 A0 A0 CB C1  CF 85 00 00 00 00 00 00   :BIZ   KAO.......:
80:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
90:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
A0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
B0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
C0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
D0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
E0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

修改後資料值

```
D5AA96 Y DEAA  DOS  SL=6 T=0A <00> VOL
D5AAAD Y DEAA  3.3  DR=1 S=07 <--> 254
D5AAAD O DEAAEB     PR=1 <*L> <62> <H>

00:  00 40 77 00 63 01 63 63  63 63 63 63 63 63 63 63   :.@w.c.cccccccccc:
10:  63 63 63 63 00 00 63 63  16 00 11 00 13 63 63 63   :cccc..cc.....ccc:
20:  63 63 63 63 63 63 63 63  63 63 63 63 63 63 00 12   :cccccccccccccc..:
30:  00 02 63 63 63 63 63 63  63 63 63 63 63 63 63 63   :..cccccccccccccc:
40:  63 63 01 63 63 63 63 63  63 63 63 63 00 1A FF 00   :cc.ccccccccc....:
50:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 0A B0 B2 B0 B2 B0 B2   :..........020202:
60:  B0 B2 02 00 DA C9 C1 C4  A0 A0 A0 A0 A0 D4 C5 CC   :02..ZIAD     TEL:
70:  C2 C9 DA A0 A0 A0 CB C1  CF 85 00 00 00 00 00 00   :BIZ   KAO.......:
80:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
90:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
A0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
B0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
C0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
D0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
E0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```



「音爆」無限的海龍
（SEA DRAGON）

玩了幾十遍，縱使有9999單位的空氣存量，還是通不過海龍的嚴酷考驗，頂多到了第三個"GET POINT"點罷了！然後便×◎#?!一命嗚呼哀哉。

爲了海龍，相信有許多玩家爲之氣短，對於自己玩動作型遊戲的信心全無。爲此，筆者特別請C·Y·HO先生修改海龍的程式，使我們在使用「音爆」時不會減少空氣存量。如此之下，以CTRL－J的方式令空氣存量從9999單位開始，一路利用「音爆」摧毀敵人的各式武器，配合你稍具水準的搖控技巧，便可一路「觀光」到底了！

修改方式如下：

利用COPY][PLUS 5·0或C·I·A·等具有NIBBLE EDITOR的功能的程式，將第18軌第B個磁區的BYTE 59原先値05改成00，BYTE 63原先値15改成00，BYTE 69原先値10改成00，然後寫回磁片上便大功告成了！

／編輯部



幫辦TAIPAN

幫辦（TAIPAN）這個老Game相信有不少資深玩家對它難以忘情，畢竟這是第一個與中國有關的Game，而且其遊戲內容風格詭譎變化多端，若是你喜歡用用腦筋、要要狠，又不太在意遊戲的圖型，幫辦倒是個最理想的對象。

在幫辦中那位專門放高利貸的Elder Brother（吳老大）是個狠角色，凡是向他貸款的人幾乎都有身家性命全賠掉的慘痛經驗。但是，吳老大的腦筋死板轉不過來却鮮有人知。爲了讓被「玩」過的諸位報一箭之仇，在此特別透露一個小秘密——"借"他錢。沒想到吧！利用吳老大死板的腦筋借他錢，趁他還渾然不知猛加你利息之際，大大的"坑"他一筆。從此，光領他付給你的利息費用便很有得瞧的了。

方法如下：

首先，在香港（Hong Kong）向吳老大借1塊錢，然後出海遊歷打海盜，等下次返回香港時，找到吳老大，電腦會問你：

How much do you wish to repay him?

（你要還吳老大多少錢？）

此時你便還吳老大超過1元的數目，例如還他500元，於是螢幕上的負債（Debt）便顯示－499，也就是說吳老大倒欠你499元，你還他他愈多，他欠你的也就愈多，渾然不覺的吳老大從此便種下禍根。等到你下次返回香港時，便可開始向他提款：

How much do you wish to borrow?

（你要向吳老大借多少錢？）

「借」多少錢？只要你身上有多少錢，還是照吳老大的老規矩，以加倍計算。例如，你身上有300元，便可向吳老大提600元，利息的計算依舊，他欠的愈來愈多，到最後你光領他付給你的高利貸，便可高枕無憂成爲一代大"亨"了。

最後，請記得將他欠你的錢全部提領出來，否則，有債務在身，便無法Retire退休！

／編輯部



HACKER的第一道密碼

每次玩入侵者（HACKER），在遊戲剛開始時，Magma公司的中央電腦系統總會要求你輸入辨證號“LOGON PLEASE”若是你亂打一通，必定得從頭開始測試機器人，等到一切無誤之後，Magma電腦系統才會放你通行，這其間過程極爲繁瑣，除了浪費時間之外，尙得留意測試，否則，一不小心可又得從頭開始。

其實，這一切關鍵都在“LOGON PLEASE”密碼上，在此刻你只要輸入Magma計畫中的實驗地點——AUSTRALIA（澳大利亞），便可直接進入遊戲，而毋須再經過重重的測試了。

入侵者解答的秘密

有許多玩家參照入侵者說明書上的解答來進行入侵者，總會在日本或印度出紕漏，死得不明不白。在這裏，筆者透露一個小小的秘密，那就是——你必須以Dcflch 這個名字參照說明書上的步驟，才能夠完成你的任務。或許你會問，那我「張三」（或李四）豈永無出鋒頭，上華盛頓郵報的機會了？事實上，入侵者這個Game是無公式化解答的，程式會根據你設定的名字改變遊戲過程，說明書上的解答只是某位「名人」所做的示範，若你想以自己的名字揚名立萬，那只有靠自己了！加油吧！

／編輯部



攻守俱佳的空手道高手

決戰富士山（KARATEKA）的空手道高手雖然身手矯健，甚是了得，但仍偶有失手，慘死敵手的悲劇發生，爲此筆者公開參數修改的方法，希望能讓各位玩家打得更得心應手。

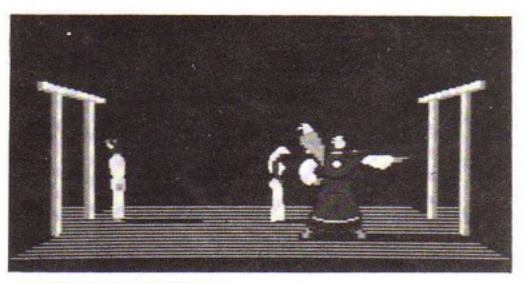
修改參數，只有二個目的：

一、加强自己的防禦能力，使自己生命點數不減少。

二、加强自己的攻擊能力，使對方一招斃命。

因此，請參考（附圖一） 其中 生命點數暫存的位置，我方的爲$ B6，敵方爲$ B7，圖中右方的上半部和下半部分別表示我方及敵方被踢中時的副程式。

其中，DEC $ B6 表示我方被踢中，將$ B6內的值減 1，再判斷 $B6 是否爲0？看生命點數是否用盡。隨後再看BNE $ 09D1的值，若不是0



可憐的公主被囚禁起來

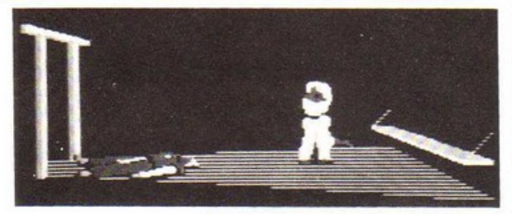
，表示還可活命，此時跳回主程式。反之，若爲0，表示氣數已盡，將＃$00 存入 $ 5D，此即代表死亡。相同，下半部敵方被踢中的副程式也依此原理工作。

了解本原理後，只要在TRACK5，SECTOR C把$ C9、$ CA、$ DA三個BYTE的資料改成：A9、01、85，便可得（圖二）的組合語言。其中DEC $ B6改成了LDA $01，如此一來，我方生命點數不減，並且BNE判斷時，因爲不爲0，所以＃$00 永遠不會被存入$ 5D內。

而下半部，當敵方一被踢中時，LDA #$00，馬上STA $B7，敵方生命點數立即爲0，加上BNE判斷後，一爲0，立刻把#$00存入$5E，因而表示敵方死亡。

好了，現在你已登上了將軍府，一切看你大顯身手。別忘了山下正等著你的凱旋歸來。

／李昭智



救到了公主，她賞你一個Kiss。

圖一：

```
SECTOR EDITOR          DISK A

09C0-    60            RTS
09C1-    A5 B6         LDA    $B6
09C3-    F0 0C         BEQ    $09D1
09C5-    A9 00         LDA    #$00
09C7-    85 5B         STA    $5B
09C9-    C6 B6         DEC    $B6
09CB-    D0 04         BNE    $09D1
09CD-    A9 00         LDA    #$00
09CF-    85 5D         STA    $5D
09D1-    60            RTS
09D2-    A5 B7         LDA    $B7
09D4-    F0 0C         BEQ    $09E2
09D6-    A9 00         LDA    #$00
09D8-    85 5C         STA    $5C
09DA-    C6 B7         DEC    $B7
09DC-    D0 04         BNE    $09E2
09DE-    A9 00         LDA    #$00
09E0-    85 5E         STA    $5E
09E2-    60            RTS
09E3-    E6 5B         INC    $5B
```

圖二：

```
SECTOR EDITOR          DISK A

09C0-    60            RTS
09C1-    A5 B6         LDA    $B6
09C3-    F0 0C         BEQ    $09D1
09C5-    A9 00         LDA    #$00
09C7-    85 5B         STA    $5B
09C9-    A9 01         LDA    #$01
09CB-    D0 04         BNE    $09D1
09CD-    A9 00         LDA    #$00
09CF-    85 5D         STA    $5D
09D1-    60            RTS
09D2-    A5 B7         LDA    $B7
09D4-    F0 0C         BEQ    $09E2
09D6-    A9 00         LDA    #$00
09D8-    85 5C         STA    $5C
09DA-    85 B7         STA    $B7
09DC-    D0 04         BNE    $09E2
09DE-    A9 00         LDA    #$00
09E0-    85 5E         STA    $5E
09E2-    60            RTS
09E3-    E6 5B         INC    $5B
```



乾坤大挪移的時間超强法

古德奈上校（CAPTAIN GOODNIGHT）在衆多的APPLE GAME裏可列名爲“超級”等級的動作冒險遊戲，其內容包羅萬象，幾乎已包含了所有射擊類型的遊戲，而且遊戲進行間適當俏皮的諷刺問語更是前所未有的電腦幽默。

遊戲的目的便是要摧毀邪惡同盟的世界末日機，其時間只有24小時，但不限制你所控制古德奈上校的人數。因此，無法順利完成本遊戲的人所共同的遺憾，便是「時間太短了」。

爲了使這一年來始終無法完成任務的玩者一償「宿願」，下面便教你如何乾坤大挪移，修改時間資料，使時間的減少不再令人心疼。

首先找一個具有SECTOR EDITOR功能的工具程式，將古德奈上校遊戲磁片的第一面放入磁碟機內，讀入TRACK A，SECTOR 4的資料：

$DA：小時的個位數（原值爲04）

$DF：小時的十位數（原值爲02）

因此，只要二者皆填入09，即表示你將擁有99個小時的時間了。

／徐明富



賺一票的捷徑

大部分「飛輪武士」的玩家都會爲如何賺取更多的金錢而傷透腦筋，筆者在偶然中，發現了一條捷徑，可以輕輕鬆鬆地賺它一票，其過程如下：

先去參加「門外漢之夜」三次（一定要贏），再搭巴士去大西洋城的賭場玩「梭哈」（記著：換牌的動作要快），只要賺足了8仟元，立刻趕回紐約，前往造車廠製造8輛車（最便宜的就行了）。每做完一輛，就到城外兜個二、三十公里，之後名譽會增加一點，也會過了一天。到了第八輛車子造好後，再進造車廠一次，此時內部人員會將你趕出造車廠，稅捐處（找不到更好的理由）的人也會抽走35 萬元稅金，在這時候，你只要按下 CTRL — D ，帥啊！金錢的部分「當掉了」，足足有好幾十萬可用，此時你就可以去買更好的裝備對付畢先生了。我想，以各位玩家的聰明才智，要抓畢先生是輕而易舉的事了，祝你幸運！

／楊致霖



無盡的震爆炸彈

初玩DEFENDER（地球保衛戰）的玩者幾乎都有相同的經驗，便是你的戰機一加速便不太容易控制，若是敵人在空中放置了空中魚雷，猛衝闖極易出事。這時，或許你便需要擁有數量多一點的震爆炸彈，有了它們，遇到危急狀況時，按一下按鈕，便可將螢幕上全部的敵人消滅殆盡，讓你一吐胸中惡氣。

DEFENDER是由許多檔案組合而成，你只要更改其中的DEF 1 檔案卽可。先使用一片含有標準DOS的磁片開機，等到DOS boot 完畢之後，將DEFENDER磁片放入磁碟機中，然後BLOAD DEF I 的檔案，用鍵盤輸入BLOAD DEFI，A$800 RETURN，等到DEF1檔讀入記憶體，輸入CALL-151以進入APPLE的監督系統。隨後將136 B、136 C兩個位置都改成EA（136 B：EA EA），第四步，再將DEF1檔存下來BSAVE DEF 1，A$800，L$107F 。最後，輸入BRUN THE NEW DEFENDER，等到遊戲載入完畢，你便擁有一片震爆炸彈不盡的DEFENDER遊戲磁片了！

／編輯部



機動戰士Z ——最高指揮中心

在這個頗受歡迎的新遊戲中，尙隱藏著一個類似最高指揮中心的機構，而所謂「最高」究竟高到何種程度？可以「一夫當關，萬夫莫敵」來形容之。

玩家只要按照以下的步驟進行，就有8種選擇項目可供你任意選擇。以控制器 Ⅱ 進行操作，但請務必注意，無放開指令時一定要一直按著：

1. 按Ⓐ鈕
2. 放Ⓐ鈕
3. 按十字鍵上方
4. 按Ⓐ鈕
5. 放十字鍵上方
6. 按Ⓑ鈕
7. 放Ⓑ鈕
8. 放Ⓐ鈕
9. 按十字鍵上方
10. 按Ⓑ鈕
11. 放Ⓑ鈕
12. 放十字鍵上方
13. 按Ⓑ鈕
14. 放Ⓑ鈕
15. 按十字鍵右方
16. 按Ⓑ鈕

17.放十字鍵右方
18.按Ⓐ鈕
19.放Ⓐ鈕
20.放Ⓑ鈕
21.按十字鍵右方
22.按Ⓐ鈕
23.放Ⓐ鈕
24.按Ⓐ鈕
25.放Ⓐ鈕
26.放十字鍵右方
27.按十字鍵左方
28.按Ⓐ鈕
29.放十字鍵左方
30.按Ⓑ鈕
31.放Ⓑ鈕
32.按十字鍵下方
33.按Ⓑ鈕
34.放Ⓑ鈕
35.放Ⓐ鈕
36.按Ⓑ鈕
37.全部放開
38.按控制器 Ⅰ 的 (START) 鈕

完成了以上38個步驟之後，在螢幕上的 SCORE 下面會出現“MONITOR ON”的字樣，再按下 (START) 鈕，畫面會呈靜止的狀態，再將左邊的四位欄和右邊的二位欄中的數字分別改寫，就出現各種狀況了。數字的改寫則以控制器 Ⅰ 之十字鍵的左右來設定位置；而以十字鍵的上下方或ⒶⒷ鈕來增減數目。





一、能量再生

被敵機擊中後，能量會不斷減少，此刻只要將數字改成「 007E 4F 」，能量便會自動增加至上限。

二、選擇關次

自由選擇關次是大家所夢寐以求的，利用此法可直接跳到第99關，但是每次到達第99關時的怪獸和迷宮都不盡相同，數字為「 0010 62 」，試試看！

三、防衛盾的裝備

在要塞內，只要擁有了防衛盾的裝備，就不怕任何彈砲的攻擊，其密碼為「 0079 01 」，但若不小心與敵軍碰撞，就會破損不堪而不能繼續使用，注意此點！

四、高能量光束槍的裝備

機動戰士的防禦能力雖强，但攻擊力也要超人一等才行！所以趕緊打入密碼「 007A FF 」，就可得到高能量光束槍，此種武器可用來攻打難以擊毀的砲塔。

五、封鎖敵陣

這是一項制敵的策略，完全封鎖敵軍之後，便無任何敵機出現，剩下地面砲塔的攻擊，密碼為「 0048 03 」。但隨著遊戲的進行，程式會自動更改二位欄的數字，偶有敵機出現，你再重新輸入數字，不同的二位欄數有不同的狀況，甚至有當機的可能，小心哦！此一密碼只限於地面及宇宙中使用。

六、瞬間轉移

輸入密碼「 0045 7B 」，速度會加快無比，連星辰的移動都不再是點狀，而呈線性般的飛奔，令人目不暇接。但是太快的話，後果就………。

七、天空顏色之改變

對於見慣蔚藍天空的地球人而言，若能變化天空的顏色那可眞好玩的緊呢！四位欄數為「 0074 」，而二位欄數則由「 00 」到「 3C 」，如此一來，你就可見到從黃色到粉紅色各種不同的天空了，

信不信？

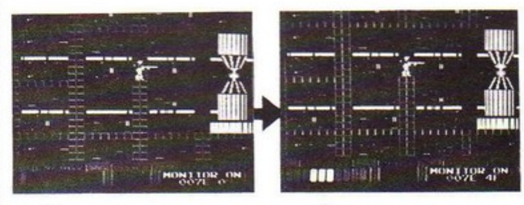
八、儀表板顏色之改變

不只是天空的顏色可以改變，連螢幕下方的儀表板的顏色也可以改變哦！四位欄數為「 0055 」，二位欄數亦是由「 00 」到「 3C 」，比鐵樂士噴漆還方便呢！ ◨

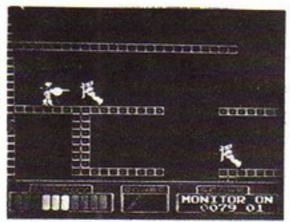
/編輯部



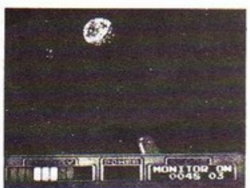
哇！99關到了



能源補充到上限



有了防衛盾什麼也不怕



咦？!沒有敵人出現



六三四之劍

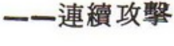
——歪打正著



小狗十一跌倒了！

年齡還小的六三四總是跑不贏小狗十一，告訴你一個小技巧，可使十一的速度變慢哦！當標題畫面出現後，同時按下控制器Ⅰ的十字鍵下方及Ⓐ、Ⓑ鈕，十一會突然跌倒，再開始遊戲時，十一的速度就變慢了，這下你可穩操勝算！

——連續攻擊







怎麼樣？够快吧！

劍道的首要條件是速度，讓對手來個措手不及，你就成功了。因此不需頻頻按鈕的「連續攻擊」是個關鍵，但你須先蒐集50支以上的竹劍，無論那一段都成，此時竹劍的顏色會由白轉紅，再按Ⓐ鈕攻擊，你就成了一高手。 ◨

/編輯部

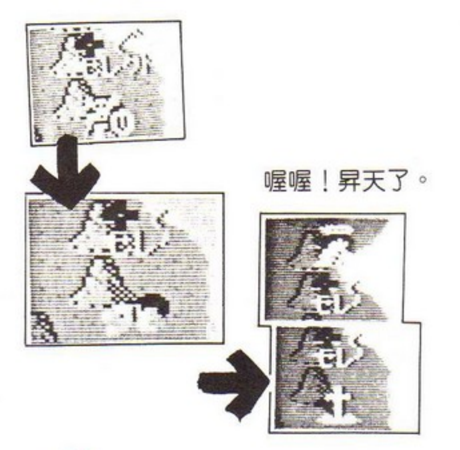


女武士時光冒險

——自殺之術

身負全人類安危的女武士，時常需要具備各種武器，魔法的協助才能打倒敵人，因此重要的寶物忘了拿取或來不及取得眞是麻煩。此時只要先按(START)或(SELECT)鈕使螢幕暫時停止，再同時按下控制器Ⅱ的Ⓐ、Ⓑ鈕，女武士就自殺昇天了。然後遊戲再重新開始時，已SAVE起來的寶物仍然存在，而再拿取寶物後，別忘了先到旅館的床上休息一番，以便將所取得的寶物先行SAVE下來。

／編輯部



喔喔！昇天了。

——強力女武士

你知道要想順利闖過時光冒險的關卡，非得要有一個動作靈敏，威力無比的女武士，現在讓我來告訴大家一組密碼，在你"CONTINUE"後輸入，便能夠使你的女武士變得強力神勇。

密碼：I47NVID4LM21VMNBF7（共18個字）。

出場女武士的資料：

①體力999（上限爲999）。

②智力999（上限爲999）。

③現金60,000元。

④裝備——短劍、超級頭盔、超級斗篷、抹香鯨。

喔！別忘了要按(START)鍵才能開始女武士的旅程！

／柯孟佐



戰場之狼

——選關之法

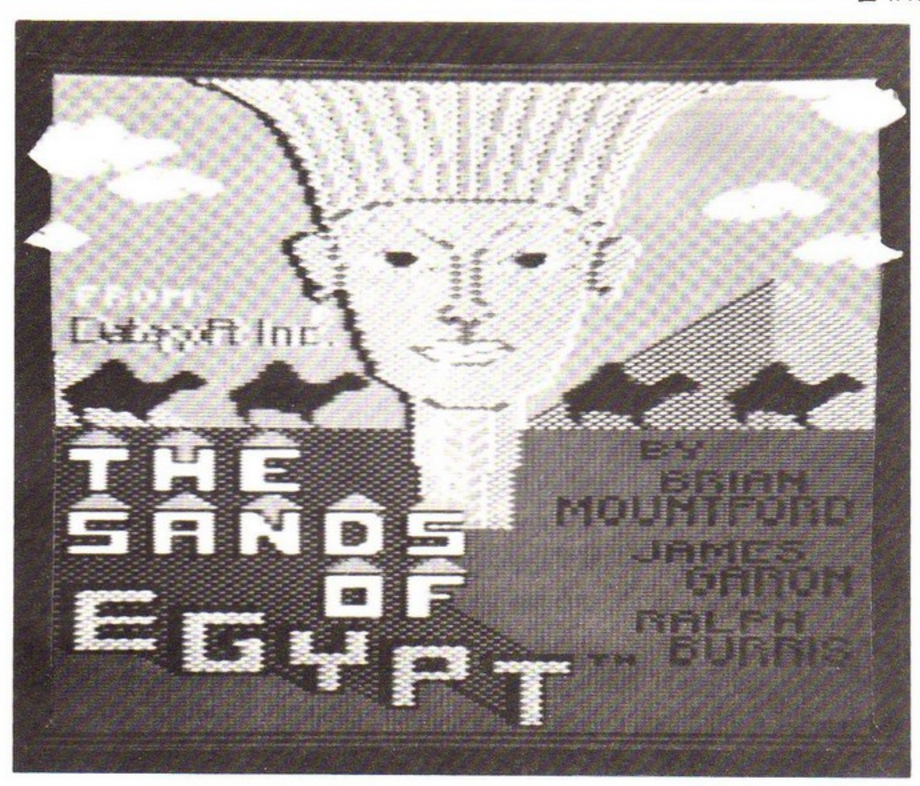
在此爲您介紹這個正聲名大噪遊戲的選關之術。步驟如下：

1. 無論是否過了1－1，等待"GAME OVER"
2. 標題畫面出現，用(SELECT)鈕選擇「1 CONTINUE」。
3. 依序按控制器Ⅱ十字鍵左方1下、右方1下，Ⓐ鈕，Ⓑ鈕，Ⓐ鈕，十字鍵下方1下、上方1下。
4. 再同時按下控制器Ⅰ的Ⓐ、Ⓑ鈕，不放手，再按(SELECT)鈕，此時會出現選擇畫面。
5. 進行選擇。

／編輯部







遠渡重洋而來的考古學家迷失在無垠的沙漠中，他有活命的機會嗎？金字塔內的祕密會從此深埋於地底嗎？這一切答案待你來尋……

埃及之沙

埃及之沙（SANDS OF EGYPT）這個文字冒險遊戲是由Datasoft公司在1984年出品。相信各位玩家對Datasoft這家公司應該不會感到陌生，因此從1982年起迄今，有許許多多著名的遊戲軟體均是由它所推出的，其中包括立體空戰（ZAXXON）、王者之劍（CONAN）、挖地洞（DIG DUG）、杜先生（Mr. DO）及李小龍（BRUCE LEE），加上今年的七寶奇謀（GOONIES）和蒙面俠（ZORRO）等，都是極富水準的遊戲。

1984年間，Datasoft公司推出了兩個文字冒險遊戲，分別是埃及之沙（SANDS OF EGYPT）和由著名的電視影集改編而成的朱門恩怨（DALLAS QUEST）二者都具有動畫效果的螢幕，以及精心設計的文字字體。以下，就首先爲各位做「埃及之沙」的介紹及解答。

（註：在台灣的「朱門恩怨」文字冒險遊戲都有故障的情形出現，若有玩家具有原版磁片，請電告精訊雜誌社，筆者將十分感激）。

公司：Datasoft, INC.

價格：US$29.95

種類：高解析彩色文字冒險遊戲，具備動畫效果的畫面。

簡介：你是舉世聞名的考古學家，目前在一座古埃及墓室附近的沙漠中迷失方向。你所面臨的最大難題是水源，你的當務之急是在沙漠中求生，並且挖掘古埃及墓室內的秘密。

評價：埃及之沙的動畫技巧和速度都具有一定的水準，不過嚴格算起來，畫面並不多。在遊戲進行中，你可以使用「HELP」指令來得到一些暗示，但是玩這個冒險遊戲最麻煩的便是繪製遊戲的地圖，小孩子進行本遊戲的時候，可能需要大人在某些方面的協助。

答案篇：

①拿起鏟子（GET SHOVEL）；向北走一步（NORTH）；用鏟子殺蛇（KILL SNAKE WITH SHOVEL）。

②拿起水壺（TAKE CANTEEN）；向北走一步（NORTH）；如果你想以最快的速度進行這個遊戲，就把水壺裝滿蛇油（FILL CANTEEN），不然，就先到水池那裏裝水解渴。倘若你選擇前者，就得小心執行下列步驟，否則你浪費太多時間後，將遭遇渴死的命運！

③挖掘（DIG）；拿起火把（GET TORCH）。

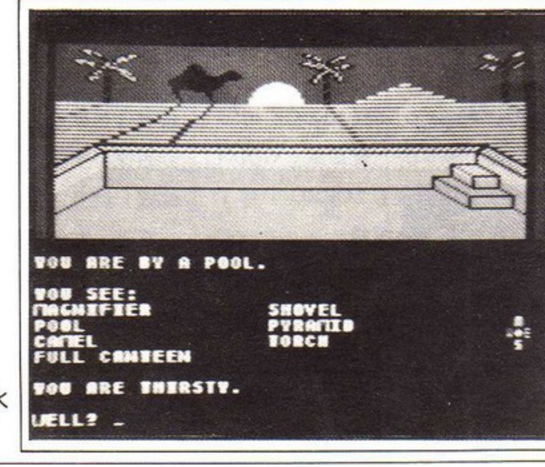
④挖掘（DIG）；拿起放大鏡（GET MAGNIFIER）。

⑤放下身上所有的東西（DROP ALL）；走向椰子樹（GO TREE）；爬上椰子樹（CLIMB TREE）；拿取椰子（GET DATES）；下樹（DOWN）；向東走兩步（EAST, EAST）；拿起水壺（GET CANTEEN）；餵駱駝（FEED CAMEL，此刻你需要椰子）；騎上駱駝（MOUNT CAMEL）；騎乘駱駝（RIDE CAMEL）；下駱駝（DISMOUNT CAMEL）。

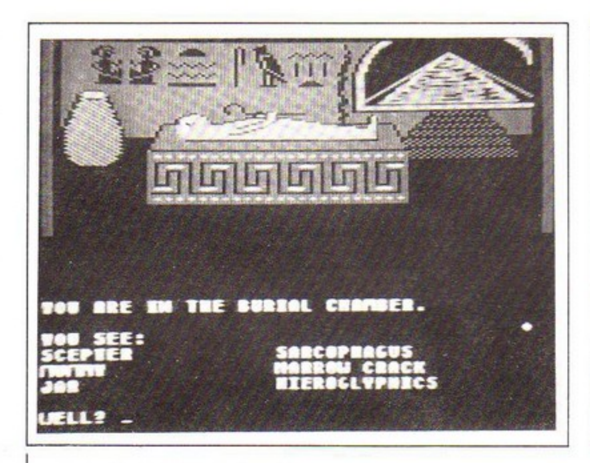
⑥爬上金字塔（CLIMB PYRAMID）；拿起斧頭（GET AXE）；下金字塔（DOWN）；觀察浮雕（LOOK CARVING）；潤滑王杖（OIL SCEPTER，此刻你需要蛇油）；拉起王杖（PULL SCEPTER）；再拿起水壺（GET CANTEEN）；把水倒光（EMPTY CANTEEN）；再餵一次駱駝，騎回綠洲。

⑦裝滿水壺（FILL CANTEEN）；拿起水壺（TAKE CANTEEN）；喝水（DRINK）；放下身上所有物品（DROP ALL）；拿起斧頭（TAKE AXE）；再爬上椰子樹（CLIMB TREE AGAIN）；切下葉片（CUT FRONDS）；拿取葉子（GET FRONDS）；編綁葉子（BRAID FRONDS）；這樣一來你就有一條堅固的繩子了。

⑧回到水池；拿起火把、放大鏡、鏟子、王杖、放下斧頭、拿起水壺（GET TORCH, GET MAG NIFIER, GET SHOVER, GET SCEPTER,



到水池旁裝水解渴



在主墓室內發現木乃伊

THE CAMEL HAS TAKEN YOU
BACK TO CIVILIZATION, WHERE
YOU FINANCE A RETURN EXPEDITION.
THIS TIME YOU BRING BACK
TREASURES BEYOND IMAGINING,
AND YOU BECOME RICH AND FAMOUS.
PRESS A KEY.

駱駝帶你重返文明世界

DROP AXE,GET CANTEEN)；進入水池(ENTER POOL)；鈎住排水蓋的把手(HOOK SCEPTER,ON HANDLE)；拉起王杖(PULL SCEPTER)；把王杖解開(UNHOOK SCEPTER)；拿起王杖 (TAKE SCEPTER)。

⑨用放大鏡點亮火把(LIGHT TORCH WITH MAGNIFIER)；喝水；放下水壺；進入排水道(ENTER DRAIN)。

⑩讓船浮在水面上(FLOAT BOAT)；進入船隻(ENTER BOAT)；划船二次(PADDLE BOAT TWICE，此刻需要用到鏟子)。

⑪綁繩子(TIE ROPE)；綁在船上(TO BOAT)；綁繩子(TIE ROPE)；綁在石柱上(TO POLE)；進入拱門(GO ARCH)。

⑫翻譯象形文(TRANSLATE HIEROGLYPHICS)；放下王杖 (DROP SCEPTER)，置於木乃伊身上；放下身上所有物品 (DROP ALL)；拿起火把(GET TORCH) ； 進入裂縫 (GO CRACK)。

⑬拿起梯子(GET LADDER)；進入裂縫(GO CRACK)；走入拱門(GO ARCH)。

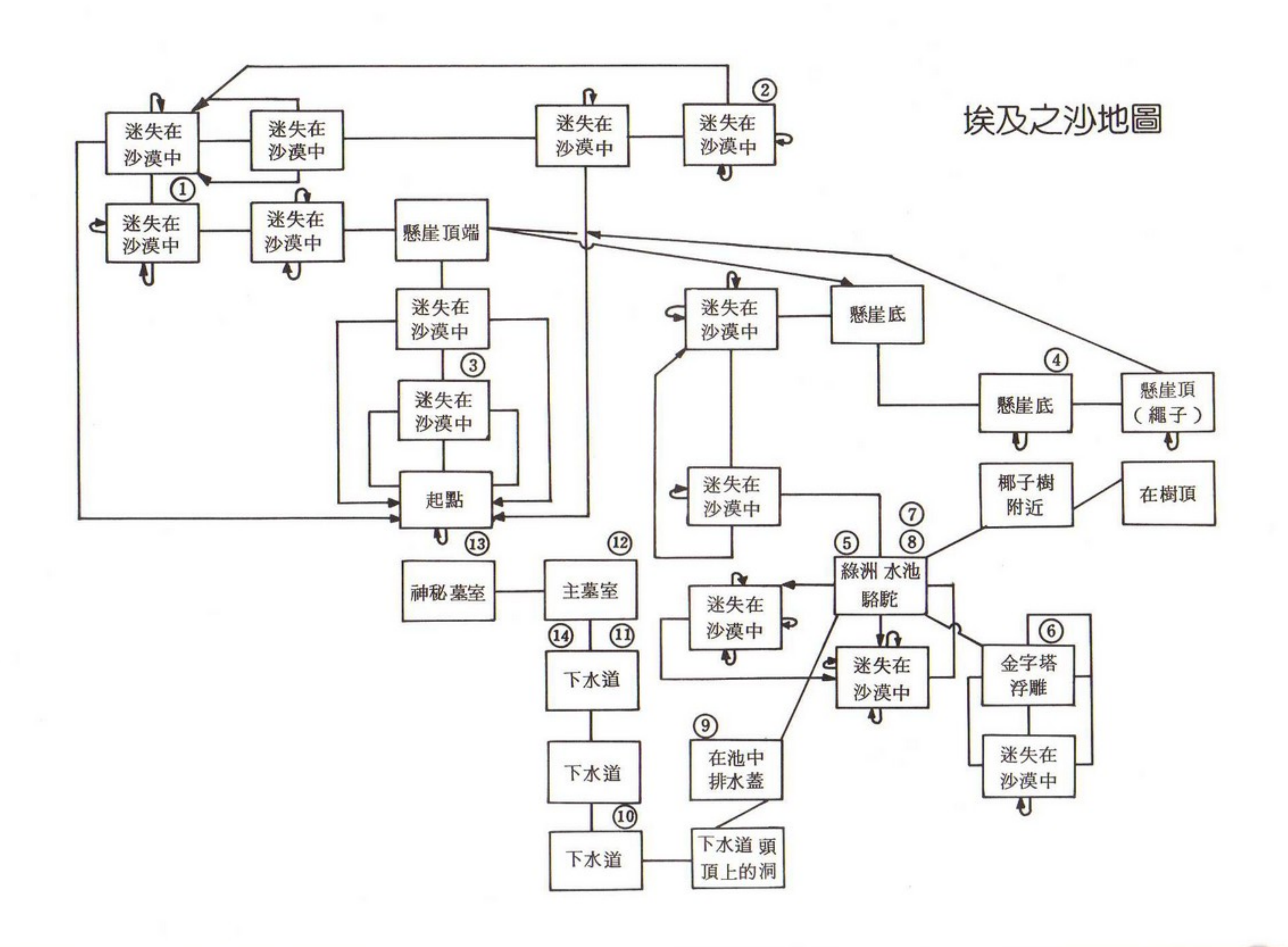
⑭把繩子解開(UNTIE ROPE 輸入兩次)；一直輸入「 LOOK 」，直到船飄流到洞口下方時，放下梯子(DROP LADDER) ；爬上梯子(CLIMB LADDER)；拿起水壺(GET CANTEEN)；喝水(DRINK)；爬上台階(CLIMB STAIRS)；再餵駱駝一次，隨後騎回文明世界，在那裡，你將會再組織一支探險隊，並帶回難以想像的財富，使自己成爲世界上最孚望、最富有的考古學家。

Game Over !

\徐政棠



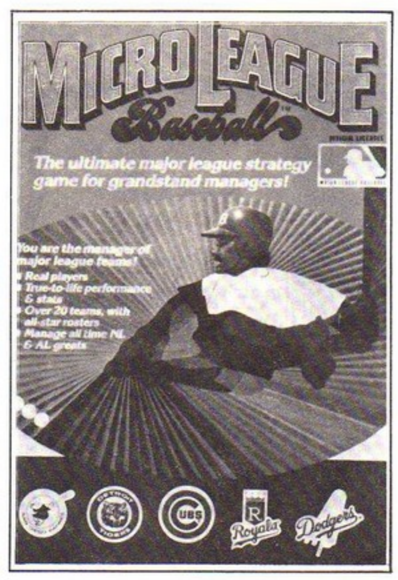
埃及之沙地圖



迷失在沙漠中
迷失在沙漠中
迷失在沙漠中
迷失在沙漠中
①
②
迷失在沙漠中
迷失在沙漠中
懸崖頂端
迷失在沙漠中
③
迷失在沙漠中
起點
⑬
神秘墓室
⑫
主墓室
⑭
⑪
下水道
下水道
⑩
下水道
下水道頭頂上的洞
⑨
在池中排水蓋
迷失在沙漠中
懸崖底
④
懸崖底
懸崖頂（繩子）
迷失在沙漠中
椰子樹附近
在樹頂
⑦
⑧
⑤
綠洲 水池 駱駝
迷失在沙漠中
迷失在沙漠中
⑥
金字塔浮雕
迷失在沙漠中

“我是個棒球迷
我嘗試設計一套棒球程式
我將夢想付諸實行”
MORSTAIN 談……

職業棒球聯盟



「就在這一刻，大多數成年男人都會蛻變成毛頭小伙子。」如果閣下是屬於夢想擊出一支致勝的全壘打，或汲汲計算球隊得分的那群球迷——無論是坐辦公室的白領階級，還是鍊鋼廠的工人，就能會心地領略此話的意思。

有時候小伙子的積極精神會主宰了身爲成年人的身份，於是一些特別的故事就此發生。試想，你能對 Morstain 的舉動做除此之外的解釋嗎？這位人格成熟、學識豐富、工作穩定的美國德拉瓦大學統計學教授，有天突發奇想：「我要創造一套棒球賽的遊戲，一套比現有球賽遊戲更完美的電腦設計。」懷抱著這個夢想，Barry Morstain創造了「職業棒球聯盟」(Micro—league Baseball)。

筆者最近走訪了這位「職業運動聯盟協會」(Microleague Sports Association) 的總裁(仍任教於德拉瓦大學)—Morstain，暢談「職業棒球聯盟」的創作理念，及正在進行的新遊戲設計。以下是訪問的內容：

問：什麼動機促使像你這樣的一位專職大學教授，投身在這類不穩定風險大的創作工作？

答：我一直就愛好棒球賽，而且對統計數字，勝算或然率和電腦都所知甚詳。因此，我覺得以一個球迷而言，如果能利用一套內容完善，但又操作迅速、簡便的電腦遊戲進行比賽，將會有極大的樂趣。經過我仔細觀察棒球的過程後，我開始構思，設計程式，深信我有能力將這個夢想付諸實行。

問：從你開始構想到產品推出上市，共花了多少時間？

答：整個發展過程共花了三年。這其間包括程式細節、遊戲規則的設計，也包括自組公司的時間在內。

問：你對「職業棒球聯盟」有什麼期望？

答：喔！太多了！最主要的是我希望這個遊戲能滿足那些希望球賽的勝算可以準確預測，以及那些祈望遊戲易玩並能從中得到樂趣的人。但是在和市場上其它運動遊戲相比較之下，「職業棒球聯盟」可能是最能夠掌握電腦遊戲風格的一套設計。

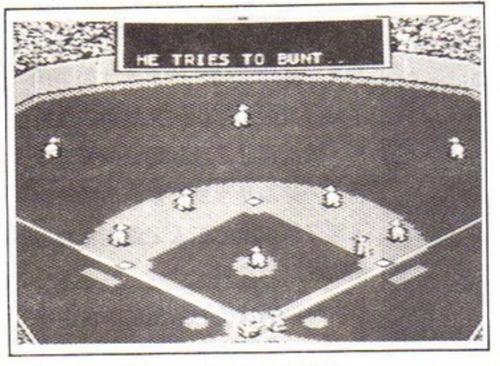
這套遊戲的特色就是程式會自動對球賽過程做詳細的實況轉播，而在「彩色評論員」的部份，幾乎是昔日廣播棒球播報員的重現。事實上，我們在設計時，試圖去掌握任何在球賽進行時所可能發生的狀況，玩家很容易進入情況，而且遊戲裏有許多「助你一臂之力」的訊息，既不會妨礙球賽的進行，又可使遊戲特別容易玩——不管是在攻守或採取戰略方面。

此外，我們非常重視產品的品質，這是本公司唯一的一套運動遊戲，我們投注極大的人力和時間。顧客買這套遊戲會有值回票價的感覺，因爲他們能夠非常投入遊戲比賽中，而他們也知道，我們是以同樣認眞的態度在提高產品的品質。

「職業運動聯盟協會」的工作人員並透過「球隊經理俱樂部」提供任何服務，包括協助顧客建立聯盟分部，回答球迷來信，以及不斷設計新產品，以增加原有遊戲的功能。例如「球隊總經理」（General manager disk）這片磁片就附加了一個全新的範圍，供球隊經理帷幄運籌。

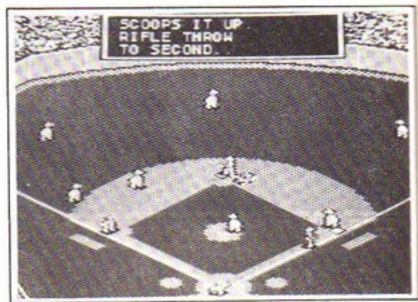
問：依你所言，請問貴公司目前有什麼新產品？

答：目前本公司最主要的新設計是「球員攻守狀況與得分記錄程式」，程式的內容大部分以圖形來表示。在原有的程式裏，沒有儲存球員在該場攻守記錄的空間，而我們又發現無論是聯盟中的球員或是一般玩家在球賽結束後，都很想回顧一下該場球賽雙方的攻守記錄。爲此，我們預計在今年球季開始前，將發行這個程式磁片。



(左)企圖使用短打

(下)撿起滾地球傳向二壘



問：貴公司提前推出「球季資料記錄」（season data disks）的原因何在？

答：我們醞釀推出世界杯棒球賽系列是基於幾個理由。第一，我們要吸引「職業棒球聯盟」的玩家，再次光顧世界杯系列的遊戲，此外美國職業聯盟（AL）與國家職業聯盟（NL），及球員協會對本公司此型產品的正式許可權，有助於我們能立即取得各球隊的各種統計資料。

問：職業棒球協會(Microleague Baseball Association）未來的計畫是採那個方向？

答：我們計畫推出可以適用在 Atari 520 ST，Macintosh 以及 Amiga機型的產品，例如特級職業棒球聯盟賽之類的遊戲。它的設計能夠讓玩家自主選擇決策，更臻於實際球賽的進行，而且能利用到特別的資料記錄裝置。此外，我們還希望透過「經理俱樂部」召開球迷聚會，讓他們暢言對諸如指定打擊、聯盟球賽、球隊擴大和球員薪水等話題的意見。根據一項抽樣調查結果顯示：有七至十萬人夠資格做棒球聯盟的委員。

問：最後再請教你，貴公司是否

有意朝其它運動遊戲發展？我們在可預見的未來，能否看到室內足球賽呢？

答：目前，本公司正在發展其它統計性的運動競賽的可能性，可以讓玩家自主決策選擇。不過你剛才說什麼？室內足球賽?!

／編輯部

小啓：

精訊電腦雜誌創刊號已於十月十日出刊發行，上市之後，感謝各界熱烈的支持。本刊特惠長期訂戶的會員證及贈品因訂戶踴躍，正在趕製當中，因而有部分訂戶的會員證及贈品稍有延誤，敬請見諒。

精訊電腦 75.11.



12月號預告

- 摔角
- 幻象製造機完結篇
- 惡魔城
- 我如何利用遊戲大師——創造一個遊戲
- 梅林法師的迎神賽會
- 巫術神冠解答大公開
- 飛越杜鵑窩
- 創世紀Ⅱ解答篇
- 創世紀Ⅴ最新動態

精訊資訊公司特約經銷商一覽表

基隆市

仁三路
- 安可電腦

義仁路
- 光生電腦

台北市

中華商場
- 新音電腦
- 標緻電腦
- 中美電腦
- 慶聲電腦
- 科技電腦
- 時代電腦
- 金波電腦
- 裕豐電腦
- 衆利電腦
- 全國電腦
- 先鋒電腦

光華商場
- 牛頓電腦
- 永昌電腦
- 崇時電腦
- 萬德福電腦
- 小精靈電腦
- 金電子電腦
- 科技電腦
- 來欣電腦
- 美登電腦

南京西路
- 銓業電腦

信義路三段
- 百益電腦

忠孝東路五段
- 松竹電腦

八德路四段
- 聯泰電腦

羅斯福路二段
- 羅林電腦
- 古亭電腦

羅斯福路六段
- 太陽資訊

士林文林路
- 來來電腦
- 易智電腦

北投和平路
- 星河電腦

板橋市

館前東路
- 佳智電腦
- 智鴻電腦

中和市

興南路一段
- 漢琦電腦

桃園市

中山路
- 亞細亞電腦

中壢市

中美路
- 華士電腦

新竹市

武昌街
- 民生電腦

大甲鎮

中山路一段
- 國聖電腦

台中市

中山路
- 邁克電腦

彰化市

成功路
- 傑能電腦

民生路
- 彰辰電腦

嘉義市

中山路
- 茂林電腦

民國路
- 台大電腦

高雄市

建國二路
- 宏訊電腦
- 效能電腦

五福二路
- 台佳電腦

鼎山街
- 雄亞電腦

鳳山市

合作街
- 國陽電腦

花蓮市

新港街
- 新風電腦

羅東鎮

民生路
- 大衆電腦

台北縣汐止

大同路
- 澄秋電腦

南投市

民生街
- 弘國電腦

或各縣市電腦廣場

「精訊電腦」上期勘誤：

一、五十六頁「魔界村」的寶物欄(六)風車鏢這部分，本應有三個風車圖樣，但因疏忽只放置一圖，特此致歉。

二、一二一頁「天行者漫談忍者秘術」第二欄“傳家之寶……查出它的位”和“置靠近它……咕嚕咕嚕的沈下去了…… ”位置相反，特此致歉。

三、一三二頁，「任天堂的新生命——磁碟機系統」第一欄“預備推出”誤植為“預會推出”，特此致歉。

提筆助陣

親愛的朋友：

「精訊電腦」雜誌已於十月十日出版創刊號，感謝各位讀者的熱情鼓勵，「精訊電腦」的園地是公開的，無論任何身份、學歷均可來稿。本刊歡迎各界針對玩GAME心得、程式發表，或是特別譯作及創作加以投稿，無論連載或專欄均可，但其內容符合本雜誌之編輯旨趣，並不得惡意攻訐他人。

所有來稿均會迅速處理，如未便採用，將原件退回。若有特別之寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支援。

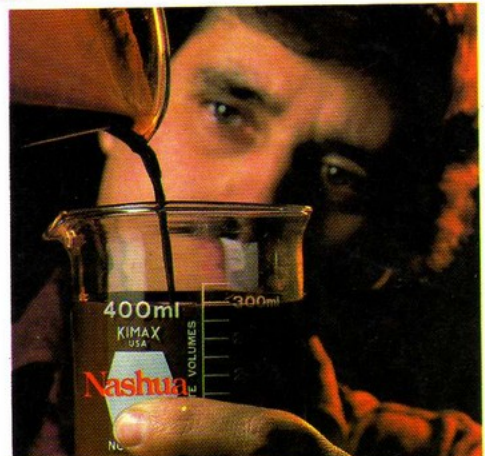


Nashua 擇偶須慎選對象！



- 選擇 Nashua 作爲您使用電腦的最佳伴侶。
- 從ＰＣ至超大型電腦，Nashua 的產品均能隨伴左右，使您的電腦設備發揮最佳功能。
- Nashua 在美國名列500家最大企業排行榜中，並以一貫作業方式專業生產全系列電腦磁性用品，從3½吋，5¼吋及8吋軟性磁片，600呎～3600呎磁帶，到5MB～300MB硬式磁碟應有盡有，並不斷開發高品質新產品以供應電腦界之需求。經緯電腦公司業經授權爲中華民國地區之總代理，並將以服務國內各型電腦十五年之經驗與信譽竭誠爲各界用戶服務。

Nashua 原廠 $3\frac{1}{2}$" 及 IBM PC-AT 用高密度磁片(1.6 MB) 現貨供應



各種廠牌磁片
記錄信號大小測試結果

	Track 16	Track 39
Dysan	340	240
Xidex	370	250
Maxell	330	210
Control Data	360	240
Wabash	355	240
Nashua	370	250
3M	350	240
Verbatim	330	210
BASF	335	210
Athana	360	240
TDK	340	220
IBM	355	235

* 取材自BYTE 雜誌1984年九月號



中華民國總代理：
經緯電腦服務股份有限公司

台北市復興北路150號岷華大樓四Ｆ
☎：(02)7153933
高雄市中山二路489號日榮大樓十樓
☎：(07)3346111～2